
1-96 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs
4 398039 607007 01
DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 8.500,-
B 12144 E
PC PLAYER
PC PLAYER
TEST TOTAL: SPIELE-FLUT '96
Rebel Assault II
The Dig ◆ Hexen
Eurofighter 2000
FIFA '96 ◆ Stonekeep
Exklusiv: Warcraft 2
ES WAR EINMAL: RÜCKBLICK '95
◆ Die Spiele des Jahres
◆ Hits, Flops & Gags
PC-AUFRÜSTUNG: FIT FÜR SPIELE
Kauftips: Die besten
Hardware-Upgrades
3 Jahre PC PLAYER
Über 250 Seiten!
Die Rekord-Ausgabe
Comdex live: Messe-Trends aus den USA · Erleuchtung: Lösung für Fade to Black
Grusel-Bayern: Abenteuerspiel Gabriel Knight 2 · Praxis-Test: 3D-Grafikkarte Diamond Edge
Tor-Kamera I
2/3
40
2

IST DIE DICK, MANN!

Papier ist geduldig: Pünktlich zum 3jährigen Jubiläum präsentiert sich PC Player in nie dagewesener Fülle. Recht so, denn die volle Breitseite der Spieleindustrie hat uns erwischt. Bis Redaktionsschluß prasselten die Testmuster in nie dagewesenem Maße ein.

Angesichts der allgemeinen Umsatzbelebung rund um Weihnachten ist es irgendwo verständlich, wenn Knaller wie das neue »FIFA Soccer« oder LucasArts' Mammut-Adventure »The Dig« just in dieser Saison herauskommen. Aber was nötigt eigentlich die Durchschnitts-Soft GmbH dazu, ihr Mittelmaß in diese heiße Phase zu ballern? Wenn ich ein Allerwelts-Adventure habe, dann mogele ich es doch im Sommer an die Öffentlichkeit, wenn Presse und Kundschaft für jeden einzelnen Titel dankbar sind. Aber zu Weihnachten mit den ganz großen Jungs konkurrieren? In der vagen Hoffnung, daß Horden von Geschenke-kaufenden Großmüttern sich nur an der Farbkomposition der Packung, keinesfalls aber am PC Player-Test orientieren? Ich weiß nicht...

Im Sinne der Sorgfalt haben wir gewisse Prioritäten bei der Testbewältigung gesetzt. Die wirklich leckeren Spiele werden in würdiger Ausführlichkeit besprochen. »Ganz nett, naja«-Titel müssen sich öfters mit dem Schicksal einer kargen Seite abfinden. Und um die Qualität der Berichterstattung zu gewährleisten, haben wir einige Programme auch kurzerhand geschoben: Lieber einen »A-Titel« gründlich austesten und dafür eine graue Maus mehr in die nächste Ausgabe schieben - das Leben ist hart und das Zeitbudget unserer Tester gerät irgendwann an physikalische Grenzen.

In diesem Tagen zieht der DMV-Verlag um. Sich weiterhin von den ländlichen Einöd-Regionen Oberbayerns in Richtung München vortastend, landet unser großer Treck in der brodelnden Metropole Feldkirchen. Bitte schicken Sie deshalb alle Schreiben ab sofort an die neue Adresse: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Dornacher Str. 3, 85622 Feldkirchen. Arrivederci Poing!

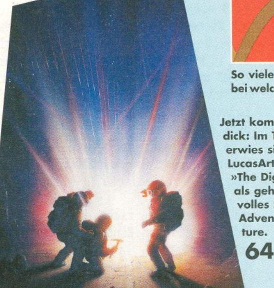
Ein dynamisches neues Jahr voller angenehmer Überraschungen wünscht

Ihr PC-Player Team





So viele Spiele, so wenig Geld: Über 30 Tests verraten Ihnen, bei welchen Neuheiten sich die Anschaffung wirklich lohnt **68**



Jetzt kommt's dick: Im Test erwies sich LucasArts' »The Dig« als gehaltvolles SF-Adventure. **64**

1-96 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

PC PLAYER

3 Jahre PC PLAYER
Über 250 Seiten!
Die Rekord-Ausgabe

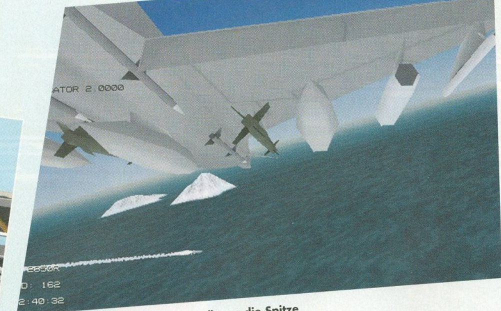
Comdex live: Messe-Trends aus den USA · Erleuchtung: Lösung für Fade to Black
Grusel-Bayern: Abenteuerspiel Gabriel Knight 2 · Praxis-Test: 3D-Grafikkarte Diamond Edge

aktuell

jahresrückblick 1995

software

hardware



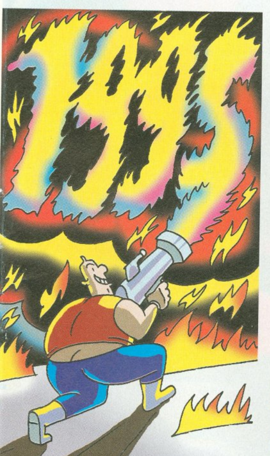
Der »Eurofighter« schwirrt souverän an die Spitze bei den Jet-Simulationen **74**



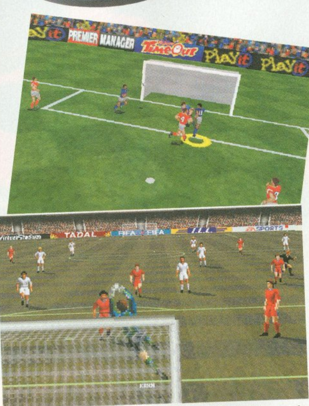
Unser Jahresfazit hilft beim Kauf von Joystick, CD-ROM, Grafik- und Soundkarte. **37**



Es ist nicht leicht, grün zu sein: Macht die strategische Ork-Bekämpfung »Warcraft 2« dem Nr. 1-Hit »Command & Conquer« Konkurrenz? **88**



Weg mit dem alten Jahr! Highlights, Erheiterndes und Ärgerliches aus dem PC-Spielejahrgang 1995 präsentiert unser großer Rückblick **54**



Von wegen Winterpause: Mit »FIFA '96« (unten) und »ran-Soccer« testen wir zwei neue 3D-Fußballspiele **80**

spiele-tests

tips & tricks

rubriken


Wenn Dir der
es nicht gle
PC-CD ROM
Alpen
HOTLINE 040/39 11 13 · INTERNET www.vie.co.uk/vie
Fußjucken holt man sich nicht nur in öffentlichen *Badeanstalten.* So was kann auch im Blut liegen. Zumindest, wenn *Benzin* durch deine Adern fließt.
Da hilft dann nur eins: *Bleifuss,* der *Arcade-Renner,* bei dem du sieben Gegnern gleichzeitig zeigen kannst, wer der *König der Landstraße* ist.



Fuß juckt, muß ich Pilz sein.
Virgin
INTERACTIVE entertainment
PC GAMES 11/95:
„Bleifuss zieht mit Vollgas an allem vorbei, was bisher am PC zu sehen war."
POWERPLAY 10/95:
„Bleifuss ist schnell, sehr schnell."
Graffiti
Falls dir das *zu aufregend* ist, versuch's doch mal mit Klöppeln. Oder guck beim exzessiven *Liebesspiel* der Weinbergschnecken zu, alter *Spanner.*
BLEIFUSS
BLEIFUSS
IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES LTD.

Messebericht: Comdex in Las Vegas



Glück im

Die Herbst-Comdex in Las Vegas gilt als eine der wichtigsten Messen für die Computerbranche. PC Player hat aus der Vielzahl an Neuvorstellungen die interessantesten Trends herausgepickt.

Während sich mancher emsige Redakteur im Poinger Winter mühsam ins schneeverwehte Bürogebäude kämpfte, strömte in der Wüsten-Tageshitze von Las Vegas die PC-Welt zur Comdex zusammen. Alle Jahre wieder werden Neuheiten in den Bereichen Hard- und Software vorgestellt, die Messe gilt als eine der wichtigsten der Computerbranche. Traditionell gehört auch das entsprechende Verkehrschaos dazu: Die Messehallen sind weitläufig verstreut, die Schlangen vor den Shuttle-Bussen von beängstigenden Ausmaßen. Mit dem Mietauto einen Parkplatz finden zu wollen, gilt als netter Scherz, und die Taxis brechen unter ihrer Last fast zusammen. So sieht man dann verdächtig viele Anzug- und Krawattenträger stark schwitzend an den lärmenden Casinos vorbeihasten – die eigenen Füße bringen einen noch am schnellsten voran.

Diese Widrigkeiten konnten uns natürlich nicht davon abhalten, für Sie die wichtigsten Produkte der Comdex in Augenschein zu nehmen. Den Bereich Edutainment haben wir dabei ausgegrenzt; wir gehen auf diese Programme im PC-Junior-Teil ein, sobald deutsche Übersetzungen zur Verfügung stehen.



Spiele und Strandparties



Alle Ritter der Kokosnuß freuen sich: The Quest for the Holy Grail erscheint als PC-Spiel.

In Abwesenheit vieler großer Spielefirmen gab es zwar nur wenige echte Neuheiten zu sehen, dafür aber viele fast fertige Versionen seit längerem angekündigter Titel. So betreibt Broderbund immer noch Feintuning an **In the 1st Degree**. Als Staatsanwalt sollen Sie in einem fiktiven Mordfall erreichen, was den Anklägern im O.J. Simpson-Prozeß versagt blieb; der Spielablauf soll bei jedem Versuch etwas anders sein.

Bei 7th Level versuchten die gut gelaunten Firmen-Mitbegründer und Musiker Bob Ezrin und Scott Page (beide haben z.B. mit Pink Floyd zusammengearbeitet), arglose Messebesucher an den Stand zu locken. Das bereits vorgestellte Jump-and-Run **Arcade America** flimmerte ein weiteres Mal über die Präsentationsbildschirme.

Vom Rollenspiel **Return to Krondor** gab es zwar Illustrationen zu sehen, aber keine echte Spielgrafik. Zur Begründung sagte Ezrin, daß das Script fertig sei und jetzt noch die einzelnen Teile des Spiels zusammengefügt werden müßten. Der Nachfolger von »Betrayal at Krondor« wird für Windows 95 programmiert und wiederum in neun Kapitel unterteilt. 50 sprechende Charaktere und ebensoviele Audio-Tracks sollen für viel Atmosphäre sorgen, taktische 3D-Kämpfe und Seeschlachten für die nötige Abwechslung. Für inhaltliche Qualität bürgen der Autor der »Spaltkrieg«-Romanvorlage, Raymond E. Feist, sowie ein Teil vom Team des damals bei Dynamix erschienenen ersten Teils.

Außerdem gab es die ersten **G-Nome**-Bilder zu sehen. Von reichlich Animationssequenzen begleitet, düst der Spieler in dreidimensionaler »Mechwarrior«-Manier in verschiedenen Terrains umher und liefert sich heftige Kämpfe mit gegnerischen Robotern. Im Verlauf der Handlung darf man mehrere Charaktere steuern, nicht nur die Hauptfigur. An Monty-Python-Fans richtet sich **The Quest for the Holy Grail**, ein Action-Adventure mit kräftigem Multimedia-Einschlag. Ein Zitat aus der Pressemitteilung: »Bekämpfe Monster, verbrenne Hexen und unterhalte Dich mit Gott persönlich!«. Aufgepeppt wird das Ganze mit Terry-Gilliam-Animationen und vielen Auszügen aus dem Film.

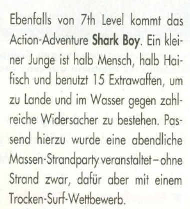


Eine Illustrationsgrafik zu Return to Krondor: Das zweite Spiel zu Feists Spaltkrieg-Saga soll Mitte '96 erscheinen.






SPIEL



Ebenfalls von 7th Level kommt das Action-Adventure **Shark Boy**. Ein kleiner Junge ist halb Mensch, halb Haifisch und benutzt 15 Extrawaffen, um zu Lande und im Wasser gegen zahlreiche Widersacher zu bestehen. Passend hierzu wurde eine abendliche Massen-Strandparty veranstaltet – ohne Strand zwar, dafür aber mit einem Trocken-Surf-Wettbewerb.

IBM stellte abermals das Rockmusiker-Adventure **Quest for Fame** vor, welches wir in der nächsten Ausgabe ausführlich testen werden. **Emergency Room** erinnert nicht nur vom Namen her an die neue Krankenhaus-TV-Serie: Als Medizinstudent schnippeln Sie, von Videoaufnahmen echter Verletzungen unterstützt, an unschuldigen Patienten herum. Kein Problem, ein Computerprogramm wird Sie sicherlich nicht auf Schmerzensgeld verklagen... Beim immer noch nicht fertigen **Power: The Game** darf man nach Brettspielmanier seine Panzer- und Infanterieverbände verschieben. Am Mindscape-Stand sahen wir uns die endgültige Version von **Allied General** an. Das Bildschirmlayout wurde noch in letzter Minute umgeworfen, um den sichtbaren Kartenausschnitt zu vergrößern. Nullmodem- und Netzwerkoption sind nun doch nicht enthalten, stattdessen sorgt eine Replay-Funktion für die notwendige Übersicht. Allied General stellt gleich drei Kampagnen zur Verfügung, aus Sicht der Briten, Sowjetrussen und Amerikaner. Der von Taktikfans sehnlichst erwartete Nachfolger von »Panzer General« soll bis Weihnachten in die Geschäfte kommen. Ansonsten präsentierte Mindscape abermals die angeblich fast fertigen Produkte **Azrael's Tear**, **Angel Devoid**, **Silent Hunter** und **Su 27 Flanker**.

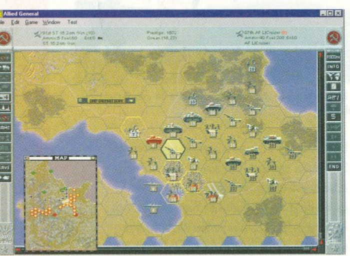


Roboterscharmützel bei G-Nome: 7th Level setzt Sie in ein futuristisches Kampf-Vehikel.

Die Rasenmäher-Fans von SCI zeigten zum ersten Mal Spielinhalte des über 100 Räume starken Render-Adventures **Kingdom of Magic**. Hier gibt es zwei Charaktere mit je drei verschiedenen Missionen. Auch die isometrische Taktik-Ballerei **Gender Wars** nimmt langsam Gestalt an, im fertigen Produkt sollen 32 Missionen enthalten und entweder die Seite der Frauen oder Männer zu steuern sein – »Konfliktlösung in der Partnerschaft« einmal anders.

Außerdem zu sehen: **XS – Shield Up Fight Back** (3D-Ballerspiel mit 20 Arenen und 60 verschiedenen Gegnern) sowie der gefürchtete **Lawnmower 2** (laut Pressemitteilung »interaktiver als der erste Teil« und mit »durchweg 256 Farben« versehen). Die Fortsetzung

des Rasenmähermanns wird zeitgleich zur geplanten Filmfortsetzung des Kassenmißerfolgs erscheinen. Ein düsteres Adventure mit stufenlosem Herumgelatsche in 3D-Räumen hatten die Dream Designers mit **Skin – The Virtual Tattoo** im Angebot. Mysteriöse Tätowierungen stehen in geheimnisvoller Verbindung



Allied General läuft unter Windows und erlaubt es, Infofenster beliebig auf dem Bildschirm zu plazieren

zu noch mysteriöseren Mortfällen – soviel Verborgenes hält eigentlich keine CD aus. Den beiden Programmierern (weiße Vogelscheuchen-Hüte, braungebrannte Haut und langes, schlohweißes Haar) nahm man die Begeisterung für Kultregisseur David Lynch ab. Microforum verteilte stolz Fotokopien, welche die Company als die 37.-größte Softwarefirma in Kanada ausweist – wir sind beeindruckt! Neben den schon von uns getesteten Niedrig-Qualitätsspielen »Maabus« und »Daggers Rage« waren die Neuerscheinungen **Expect No Mercy** (Prügelspiel mit Motion-Capture-Kämpfern) und **Virtual Corporation** (sprachgesteuerter Kapitalistenreigen à la »Werde Geschäftsführer in 20 Tagen!«) ausgestellt.

Software & Multimedia

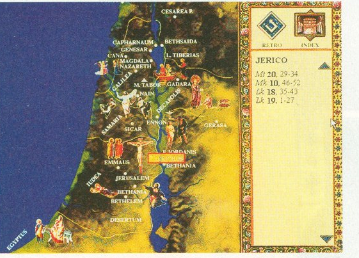
Die renommierte Softwarefirma Quaterdeck stellte **QEMM 8** vor, das die alte Tugend des Speicherfreischaufelns unter DOS weiter verbessert. Angeblich soll das Programmpaket dank enthaltenem »MagnaRAM2« auch unter Windows mehr Speicher zur Verfügung stellen.

Broderbund bietet unter dem Namen **Print Shop Deluxe Ensemble 2** die neueste Version seines Druckprogramm-Klassikers an – mehr als 4500 Cliparts werden mitgeliefert. Die Grafikspezialisten von Corel führten **Corel Draw 6.0** sowie mehrere verwandte Programme vor. **Print House** ist für Druckaufgaben aller Art geeignet und enthält über 5000 Cliparts, 1000 Fotos sowie ebensoviele vorgefertigte Phrasen.

Aufmerksamkeit erregte das von Corel eingekaufte **Corel Xara!**, welches sich gleichermaßen an Einsteiger und Profis richtet. Zu den Highlights des einfach zu bedienenden Grafikprogramms gehören Anti-Aliasing, abgestufte Transparenzeffekte und 3D-Darstellung von Vektoren und Bitmapgrafiken. Intern soll mit bis zu 72.000 dpi gearbeitet werden, Zoomen ist angeblich bis zu einem Faktor von 25.000 Prozent möglich.

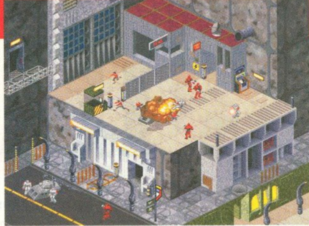
Bei der französischen Firma E.M.M.E. interactive erscheinen folgende Multimedia-Produkte: **The Gospels** beschäftigt sich mit den Evangelien, enthält Schriftstücke und zeigt auf einer Karte Israels wichtige Schauplätze an. **Monsters and Mythical Creatures** spürt verschiedenen Sagengestalten nach: Wie kam es zu den Legenden, gibt es historische Zeugnisse? **The Cannes Festival** läßt das letzte halbe Jahrhundert der berühmten Filmfestspiele wiederaufleben. Blumenfreunde sollen von **The Botanist** geködert werden, kulturell Interessierte werden vielleicht mit **Michelangelo**, **Paris** oder **Voyage in France** glücklich.

Angehende Freizeitmagier, bevorzugt im kindlichen Alter, werden sich über Broderbunds **Learn the Art of Magic** hermachen, das 26 Zaubertricks ausführlich erläutert und vorführt. Ebenfalls an Hobby-Merlins richtet sich **Magican's Secrets** von Arc Media; ein gewisser Anthony Lindan will Ihnen allerlei Kartentricks und Zauber-Mogeleien beibringen. **The Interactive Karate Do** lehrt die hohe Kunst der Selbstverteidigung per Vollbild-Video.



E.M.M.E.'s The Gospels stellt die Evangelien in schöner Multimedia-Aufmachung vor

Voyetra wartete mit **Music Conservatory** auf, einer Sammlung von fünf Programmteilen wie »Musikinstrumente« oder »Geschichte der Musik«. Mehr als 60 Symphonie-Aufnahmen sowie 50 Videoclips sollen enthalten sein, man kann sich die Partituren bekannter Werke direkt am Bildschirm ansehen. Von ESX interactice gab es mehrere verdächtig günstige CD-ROMs zu sehen,


Gender Wars transportiert den ewigen Kampf zwischen Männlein und Weiblein auf eine recht wörtliche Ebene

darunter **Beyond The 9 Dragons**, ein zumindest äußerlich ansprechender Titel über den südost-asiatischen Mekong-Fluß und seine Geschichte.

Hardware: 3D ist »in«

Viel Wirbel gab es am Stand von Creative Labs um den langerwarteten **3D Blaster**, der in Kürze ausgeliefert wird. Die erzielte Geschwindigkeit der Local-


Keine Gnade bietet SCI: Show no mercy läßt abgefilmte Akteuere aufeinander eindreschen.

Bus-Steckkarte war zumindest bei den gezeigten Demos beachtlich. Laut Pressemitteilung soll der 3D Blaster auf 486er-PCs eine doppelt so hohe Grafikgeschwindigkeit erreichen, wie schnelle Pentiums ohne Beschleunigung. Die Karte (der Grafik-Chip »Glint« stammt von 3D-Labs) bietet angeblich Texture-Speicher, Anti-Aliasing und bis zu 200.000 Polygon-Dreiecke sowie 25 Millionen Füll-Pixel pro Sekunde. Der Verkaufsversion sollen fünf Spiele in 3D-Blaster-Versionen beiliegen: »Hi-Octane«, »Magic Carpet«, »Flight Unlimited«, »NASCAR Racing«



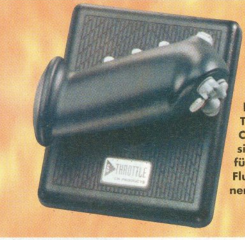
Kingdom of Magic soll ein humoriges Adventure mit viel Render-Grafik werden

Lieber Lehrer,

Vielen Dank für die wiederholte Erwähnung meines Namens im Klassenbuch. Ich habe mich wahnsinnig darüber gefreut. Auch der ~~geile~~ liebenswerte Brief von Ihnen in diesem coolen, blauen Umschlag hat mich und vorallem meine ~~Alten~~ Eltern hoch entzückt. Gerne werde ich nächstes Jahr alles nochmal lernen, zusammen mit den Kids, denen ich früher eins drauf gegeben habe.

Ich danke Ihnen für Ihre Freundlichkeit und werde gleich vorbeikommen um mich HÖCHSTPERSÖNLICH ZU BEDANKEN...

sowie »Rebel Moon«.
Außerdem verriet Creative Labs Details über die geplante Pentium-Version des 3D-Blasters, der auf dem »Verité«-Chip von Renition basieren wird. Bullfrogs Peter Molyneux wird dazu wie folgt zitiert: »Die Kombination der Grafikfähigkeiten des 3D Blasters mit der puren Rechenpower eines Pentiums wird es uns ermöglichen, die PC-Spiele auf eine völlig neue Ebene zu heben.« Zudem bringt Creative Labs ein spezielles Gamepad auf den Markt. Das **Blaster GamePad** soll dank durchgehend digitaler Signalverarbeitung schnellere Reaktionen und bessere Kontrolle ermöglichen, sowie den Anschluß von zwei Gamepads an denselben Port.



Das voll progammierbare Pro Throttle von CH erweist sich als ideal für komplexe Flugsimulationen

Das direkte Konkurrenzprodukt des 3D Blasters, die **Diamond Edge** (enthaltener Chip: »Nvidia NV1«), stellen wir schon in dieser Ausgabe ausführlich vor. S3 präsentierte den **S3D-Chip**, der allerdings noch nicht auf einer Karte erhältlich ist. Fast alle namhaften Grafikkartenhersteller wie Miro und Hercules wollen aber bald 3D-Boards mit diesem Chip herstellen. Weitere 3D-Karten gab es von Number Nine (**9FX Reality 3D**, basiert auf dem Rendition-Chip) und Samsung (**3d Magic**, enthält den NVidia-Chip).
Von Televideo wird eine Soundkarte angeboten, die 16-Bit-Stereo, WaveTable-Aufsatz und SRS-Surround-Sound in einem bietet. Die **MegaSound SRS** produziert hardwaremäßig »dreidimensionalen« Sound, der von allen Seiten, nicht nur von den beiden Lautsprechern zu kommen scheint. Zur Demonstration auf der Messe diente »Mechwarrior 2«, dessen Robotgiganten dank SRS nochmal so schön am Cockpit vorbeidröhnten.
CH fügt seiner beachtlichen Joystick-Liste weitere Spezialgeräte hinzu. Das **Pro Throttle** verfügt über 20 per DOS-Interface programmierbare Funktionen, was auch anspruchsvolle Piloten zufriedenstellen dürfte. Drei neue Joysticks, die dem original F-16-Steuerknüppel nachempfunden sind, richten sich in aufsteigender Reihenfolge an Einsteiger (**F-16 Flightstick**), Fortgeschrittene (**F-16 Combatstick**) und Profis **F-16 Fighterstick**). Letztgenannter Knüppel bringt es zusätzlich zu den üblichen Flug-Kontrollen auf immerhin zwei Vierwege-Schalter und fünf verschiedene Feuerknöpfe.

Online

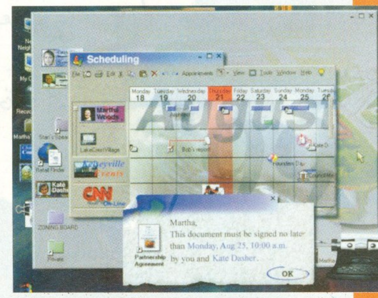
Eine Nebenhalle der Comdex war voll und ganz dem Online-Geschehen verschrieben. Mehrere Firmen bewarben ihre Internet-Browser – Programme also, die zum Navigieren im weltgrößten Netzwerk gedacht sind. Viele Browser wurden in Demo- oder Vollversionen frei verteilt – kein Wunder, wollen doch die generösen Firmen ihr Geld mit Online-Gebühren und zusätzlichen Dienstleistungen machen. Zu den frei verteilten Browsern gehörte der **Net Cruiser** (monatlich 400 Internet-Stunden umsonst), **Total Access** (enthät den »Netscape«-Navigator), **Instant Interramp** (sieben Tage freier Zugang) und der Web Browser vom Online-Dienst **America Online**. Auch Compuserve war mit einem Stand vertreten; jeweils 20 Freiwillige durften sich per Laptops auf eine geführte Tour durch Foren und Dienste machen.

Duell der Festredner

Traditionell halten auf der Comdex diverse Super-VIPs der Computerszene Reden, in denen der Branche eine rosige Zukunft prognostiziert und kräftig Eigenwerbung betrieben wird. Dieses Jahr durften Bill Gates (Microsoft), Lou Gerstner (IBM) sowie Robert J. Frankenberg (Novell) auf die Tribüne.
Lou Gerstner hackte freudig auf inkompatiblen Betriebssystemen herum – eine seiner kleinen Spitzen gegen den Konkurrenten Microsoft – und wagte zudem die Prognose, daß in der Zukunft die Home-PCs sehr viel weniger aufwendig und kostspielig sein werden: Ein Großteil der Rechenpower sowie der Programme könnte auf Zentralrechner ausgelagert werden.
Bill Gates antwortete am nächsten Tag mit einer Art Riesen-Werbefilm, der auf eine Leinwand hinter ihm projeziert wurde. Eine fiktive amerikanische Kleinstadt kämpft mit dem ungeheuren Problem, ob ein wertvoller Altbau lieber erhalten oder in eine Shopping-Mall umgewandelt werden soll. Diverse Computer mit jeweils individuellen Bedienungsoberflächen helfen bei der Entscheidungsfindung, selbst Serviermädchen vollbringen »mit links« multimediale Glanzleistungen. Das Happy-End folgt dann auch aufgrund einer animierten Präsentationsgrafik.


Bill Gates verkündete die offizielle Microsoft-Vison von der idealen Benutzeroberfläche

Wer den Kurzfilm trotz der kaum tragbaren Schmalz-Überfrachtung genau verfolgte, konnte zahlreiche Innovationen entdecken. So riefen die lieben Kleinstädter keine Programme mehr auf, sondern arbeiteten durchweg mit Dokumenten. Der Benutzer konnte sich seinen elektronischen Arbeitsplatz auf Basis dieser Dokumente aus aufbauen, nicht – wie bislang – auf Basis der Applikationen. Eine verbesserte Kalender-Funktion könnte, so Gates, nicht nur den Tag angeben, an dem ein Text verändert worden sei, sondern auch die Änderungen selbst anzeigen und zudem verwandte Informationen bereitstellen.
Nachdem sich Gates dank des Films, in dessen Pausen er mit hereinstolpernden Schauspielern des Machwerks interagierte, um einen Großteil seiner Redezeit herumgeschwindelt hatte, gab er auch noch einige Prognosen von sich. So geht er davon aus, daß es bei Anwendungsprogrammen in den nächsten fünf Jahren mehr Änderungen geben werde, als in den 20 Jahren zuvor. Vier Trends sollen seiner Meinung nach die computerisierte Zukunft bestimmen: Anpassungsfähigere Software, einfachere Vernetzung, Projekt-orientierte Arbeitsumgebungen sowie maßgeschneiderte Lösungen für jedermann dank modularer Bauweise der Applikationen.
Der dritte Sprecher, der Novell-Vorsitzende Frankenberg, behandelte das Small Global Network, das den Zugriff auf das Internet wesentlich erleichtern soll. Allen drei Sprechern war gemein, daß sie die Zukunft der Computerbranche zu einem mehr oder minder großen Teil im Online-Bereich sahen: Nach dem Zeitalter des PCs – des »persönlichen Computers« – soll nun jenes des IPCs – des »Inter-Personal-Computers« – heraufdämmern. **(la)**



So könnte eine zukünftige Benutzeroberfläche aussehen: Verkettung von Kalender und Dokumenten, der Benutzer muß sich nicht mit einzelnen Applikationen beschäftigen.

...mit meinem Lieblingsspielzeug!

KOMPLETT IN DEUTSCH*

Hast Du manchmal das Gefühl, von Deinen schlimmsten Feinden wie ein Wurm behandelt zu werden?

Dreh' den Spieß um und mach sie fertig, mit

WORMS!

„Die Lemmings sind tot – lang leben die Würmer!" (PC Joker)

Gib den Worms die Namen Deiner Lieblingsfeinde, lauere ihnen auf und wenn sie Dir in die Quere kommen: Knall sie ab! Schnapp Dir die Waffen aus Deinem riesigen Arsenal: z.B. Bazookas, Dynamit, Handgranaten oder die supergefährlichen explodierenden Schafe und Bananen-Bomben. In der Welt der WORMS lebt man nur nach einer Regel: Töten oder getötet werden!

WORMS ist absolut dynamitgeladen und verspricht bombigen Spielspaß. Zusammen mit bis zu 16! Spielern kannst Du ballern was das Zeug hält.

Aber VORSICHT: Suchtgefahr!!! Wegen Risiken und Nebenwirkungen, lies die Packungsbeilage oder frag Deinen Händler.

WORMS





Erhältlich für: PC, PC CD-ROM, CD32, AMIGA, PLAYSTATION, SATURN.

*außer Playstation

Im Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Neues von Blizzard

HAPPY HALLOWEEN

Blizzard will's wissen: Ultrakomplexe Weltraum-Strategie und ein edles Super-VGA-Rollenspiel sind die jüngsten Projekte für die Zeit nach »Warcraft 2«.

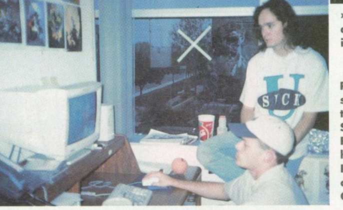
Dienstag, 31. Oktober. Los Angeles wird von schaurigen Gestalten heimgesucht, Kürbisse zieren das Stadtbild und ständiges »Happy Halloween«-Gerufe sagt auch Unkundigen, daß die Amerikaner an diesem Tag nichts sonderlich ernst nehmen. In den großzügigen Räumlichkeiten der Softwareschmiede Blizzard ist davon nichts zu spüren. Übernächtigte, unrasierte Programmierer ohne jede Halloween-Maskierung sitzen ständig an »Warcraft 2«, um es rechtzeitig vor Weihnachten fertigzustellen. Wer zur Entspannung nicht gerade das Konkurrenzprodukt »Command & Conquer« zockt, arbeitet verbissen am Science-fiction-Strategiespiel »Pax Imperia 2«. Außerdem entsteht in Zusammenarbeit mit dem Programmierteam Condor das Isometrie-Rollenspiel »Diablo«, das mit aufwendigen Lichteffekten überrascht. Blizzard schlug sich die ersten Jahre seit Firmengründung vor allem mit Auftragsarbeiten für andere Spielehersteller durch und programmierte unter anderem Interplays »Lost Vikings«. Seit »Warcraft« setzen sie auf eigene Konzeptel scheuen sich aber nicht, auf erfolgreiche Ideen anderer zurückzugreifen. »Lieber eine bessere Kopie als ein schlechtes Original«, meint Senior Producer Bob Roper grinsend auf die Frage, ob Warcraft 2 Westwoods »Command & Conquer« nicht etwas ähnlich sei. Wo die Unterschiede zwischen beiden Spielen liegen, erfahren Sie in unserem ausführlichen Test in dieser Ausgabe.

Bei »Pax Imperia 2« sieht es etwas anders aus. Das Weltraum-Strategiespiel ist die Fortsetzung von »Pax Imperia«, das nie für den PC erschienen war, sondern Macintosh-Besitzern vorenthalten blieb. In der kräftig überarbeiteten Fortsetzung müssen Sie ein Sternenreich aufbauen und nebenbei für den Frieden in der Galaxis sorgen. Die Detailfülle scheint schier grenzenlos: Städte, Weltraumhäfen, Fabriken, Werften und vieles mehr dürfen Sie bauen, sich auf hunderten von unterschiedlichen Planeten ausbreiten und als Krönung noch beliebige neue Raumschifftypen aus einem komplexen Fundus an Bauteilen entwerfen.

Wenn dieser Options-Overkill eher abschreckend auf Sie wirkt, sollten Sie Pax Imperia 2 dennoch eine Chance geben. Viele dieser Features lassen sich abschalten, ohne daß die spielerische Qualität darunter leidet. Dann übernimmt einfach der Computer eine ganze Reihe Aufgaben, was Sie gar nicht registrieren, da sich dessen Leistung der des computergesteuerten Gegners angleicht. Offensichtlich wird der Einsatz des digitalen Stellvertreters nur, wenn Sie einen Gouverneur ernennen, der das aufwendige Verwalten eines kolonisierten Planeten übernimmt. Allerdings sollte man nicht den erstbesten Nachwuchsbeamten rekrutieren, sondern die facettenreichen Charakterzüge berücksichtigen. Werden die mitgelieferten Rassen zu langweilig, dürfen Sie auch schnell neue Wesen kreieren.

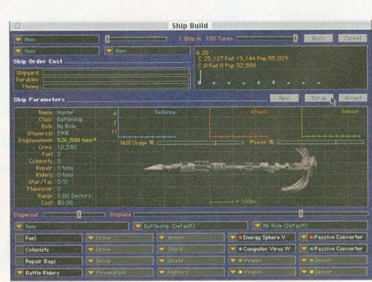
Ebenso unterschiedlich wie die im Spiel vorkommenden Personen und Außerirdischen sind die Möglich-

»Pax Imperia 2« ist ein anspruchsvolles Strategiespiel im Weltraum





Rendergrafik muß sein: Blizzard vertraut statt teuren Silicon-Graphics-Rechnern lieber handelsüblichen Pentiums und dem Geschick der Grafiker.

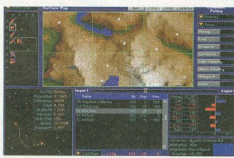


Neue Schiffe dürfen Sie bei »Pax Imperia 2« nach Belieben designen

keiten, Pax Imperia 2 zu gewinnen. Ob Sie schnell eine große Flotte bauen, Ihr Heimatsystem mit schwerbewaffneten Einheiten abschotten und irgendwann die Nachbarsysteme besetzen, bleibt Ihnen überlassen. Wenn Sie lieber mit weitreichenden Handelsverbindungen das Wohlergehen Ihres Volkes sichern und so friedliche Koexistenz wollen, ist das auch möglich. Als Diplomat und gewiefter Politiker haben Sie ebenso die Möglichkeit, Ihre Stellung in der Galaxis zu festigen. Oder Sie bedienen sich jeder dieser Möglichkeiten, das Konzept des Spiels soll nach Plänen der Programmierer alle erdenklichen Vorgehensweisen unterstützen.

Vielfalt im Weltall

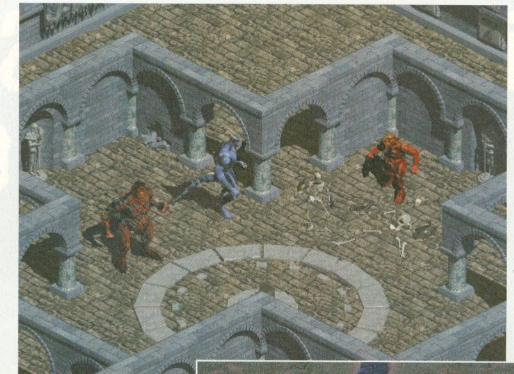
Bis zu 16 Spieler ringen um die Vorherrschaft im Universum, wobei Sie die Zahl der menschlichen und computergesteuerten Strategen beliebig aufteilen dürfen. In diesem Fall benötigen Sie entweder ein Modem, Nullmodem oder Netzwerk und stehen vor der Wahl, ob Sie Pax Imperia 2 rundenbasiert oder in Echtzeit spielen wollen. Die Bedienung erfolgt übrigens vollständig mit der Maus und übersichtlichen Menüs. An der gesamten Benutzeroberfläche feilt man aber emsig weiter, denn die riesige Komplexität kann schnell für Verwirrung sorgen. Auch die Künstliche Intelligenz der Computergegner wird noch bearbeitet, bis das Spiel voraussichtlich Anfang nächsten Jahres erscheint.



Die Fülle an Informationen in »Pax Imperia 2« soll dank einer effektiven Benutzerführung nicht erschlagend sein

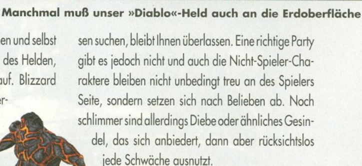
Teuflisches Rollenspiel

Düster und dämonisch präsentiert sich die jüngste Neuentwicklung von Blizzard und dem Programmierteam Condor. Diablo ist ein isometrisches Rollenspiel, das den Helden in ein mittelalterliches Dorf versetzt, das von Dämonen und schwarzer Magie heimgesucht wird. Der Kämpfer schlägt sich deshalb tapfer durch ein riesiges unterirdisches Labyrinth unter dem Dorf. Hauptaufgabe ist das erforschen der Räumlichkeiten, die neben allerlei garstigen Gegnern auch Schatztruhen und nützliche Ausrüstungsgegenstände bieten. Um das eher altbackene Spielkonzept aufzupeppen, setzen die Designer in Echtzeit berechnete Licht- und Schatteneffekte ein, die enorm realistisch aussehen.



Das Rollenspiel »Diablo« lockt mit edler Super-VGA-Grafik

Den optisch edlen Eindruck verstärken die mit dem »3D Studio« akkurat designten Charaktere. Dank Super VGA sind die Details gut zu erkennen und selbst Kleinigkeiten wie die wachsamen Blicke des Helden, wenn er längere Zeit stillsteht, fallen auf. Blizzard benutzt übrigens für alle seine gerenderten Figuren einen kleinen Trick, um die Gesichter menschlicher aussehen zu lassen. Statt einfach den Kopf zu modellieren und dann mit einer hautähnlichen Grafik zu überziehen, gehen sie einen aufwendigeren Weg. Zuerst wird der Kopf als Drahtgitter-Modell gebastelt und eine Frontansicht ausgedruckt. Ein Grafiker bemalt anschließend von Hand das Gesicht und läßt diese Vorlage scannen. Die digitalisierte Zeichnung wird dann mit dem »3D Studio« auf den Drahtgitter-Kopf geklebt.



Manchmal muß unser »Diablo«-Held auch an die Erdoberfläche

Auch bei Diablo legt Blizzard wieder Wert darauf, dem Spieler möglichst viel Freiheit bei der Vorgehensweise zu lassen. Ob Sie die Umgebung als Einzelkämpfer erforschen oder sich Gesinnungsgenossen suchen, bleibt Ihnen überlassen. Eine richtige Party gibt es jedoch nicht und auch die Nicht-Spieler-Charaktere bleiben nicht unbedingt treu an des Spielers Seite, sondern setzen sich nach Belieben ab. Noch schlimmer sind allerdings Diebe oder ähnliches Gesindel, das sich anbiedert, dann aber rücksichtslos jede Schwäche ausnutzt.

Das Labyrinth wird bei jedem Neustart des Spiels durch einen Zufallsgenerator neu erstellt, was zwei Vorteile bietet: Zum einen muß der Spieler jedesmal anders vorgehen, zum anderen sind die Level-Dateien sehr klein, da sie größtenteils nur die Angaben enthalten, wie die einzelnen Bausteine verwendet werden. Dadurch erhofft sich Blizzard, daß viele Spieler ihre Lieblingslevels über das Internet oder andere große Online-Netze verbreiten. Apropos Netzwerk: Diablo wird über Modem, Nullmodem und Netzwerk mehrere menschliche Spieler gleichzeitig erlauben, die genaue Anzahl steht aber noch nicht fest. (fs)

IMPERIA-FACTS

- **Hersteller:** Blizzard
- **Genre:** Strategiespiel
- **Erscheinungsdatum:** Januar 1996
- **Besonderheiten:** Komplexität einstellbar; bis zu 16 Spieler per Netzwerk.

DIABLO-FACTS

- **Hersteller:** Condor/Blizzard
- **Genre:** Rollenspiel
- **Erscheinungsdatum:** Sommer 1996
- **Besonderheiten:** In Echtzeit berechnete Lichteffekte; großen Levels werden per Zufallsgenerator erstellt; Mehrspieler-Modus.



Vielleicht haben Sie bald M

Vielleicht liegen Sie



Das Ziel: die *Weltherrschaft.* Der Schlüssel: eine *Pflanze.* Befehligen Sie die Armeen aus intelligenten Cyborgs auf ihren Missionen dieser bahnbrechenden *Echtzeitsimulation.* Das reicht Ihnen noch nicht? Dann stellen Sie sich dem Kampf *Mann gegen Mann* über Modem oder Netzwerk. Falls Sie nicht genug Leute

acht über die gesamte Erde.
auch bald drunter.

Virgin INTERACTIVE entertainment

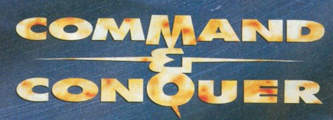
S&J

91% „... ein besseres Programm hat das Genre momentan nicht zu bieten.“
Jörg Langer, PC PLAYER 8/95

90% „Command & Conquer ist das Echtzeitstrategiespiel 1995.“
Oliver Menne, PC GAMES 9/95

Westwood STUDIOS

kennen oder zuwenig Hirnschmalz für eine *gute Strategie* haben, beobachten Sie doch Goldfische. Oder sticken Sie Tischdeckchen, *elende Spaßbremse.*



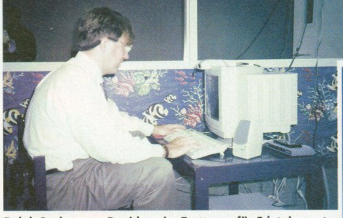
Neues von Davidson

MATHE & Märchen



Interaktive Märchen, verspielte Mathe-Pauker und ein Modelleisenbahn-Simulator: US-Hersteller Davidson bastelt an einer breiten Palette neuer Produkte.

Hierzulande ist der Hersteller Davidson nur wenigen bekannt. Über die Produkte eines der größten Anbieters von Edu- und Infotainment-Software sind Sie aber mit Sicherheit schon einmal gestolpert: Der »Mathe Blaster« oder »CAD für Kids« stammen von der in Los Angeles ansässigen Firma. Die Designer vor Ort sind zur Zeit alles andere als untätig, denn die demnächst erscheinenden Programme sind ebenso vielfältig wie ansprechend gestaltet. Bei einem kurzen Besuch ließ sich das Davidson-Team tief in die Karten sehen und kündigte eine ganze Reihe Umsetzungen für den deutschen Markt an.



Ralph Becker von Davidson im Testraum für Edutainment-Titel: Hier sitzen normalerweise die Kids an den neuesten Produkten.

Opa Maus ist der Erzähler und führt durch die »Magic Tales«-Titel ▼





Magische Märchen

Interaktive Bilderbücher sind seit den legendären »Living Books« von Broderbund kaum mehr wegzudenken. Davidson benutzt das Medium CD-ROM vor allem, um hochauflösende Bilder mit aufwendiger Sprachausgabe und Musik zu kombinieren. Bislang sind in den Staaten die drei Titel »Baba Yaga and the Magic Geese«, »Imo and the King« sowie »The Little Samurai« erschienen. Dabei handelt es sich um bekannte Märchen aus Rußland, Afrika und Japan, deren Handlungen zwar belassen wurden, doch dank diverser humorvoller Zugaben völlig neue Perspektiven eröffnen.

Davidson hat mit Capitol Multimedia zusammengearbeitet, die über 100 Zeichner und Grafiker in Rußland beschäftigen und für die liebevoll gestalteten Cartoon-Filme sorgten. Durch die Märchen führt Opa Maus, der entweder die Seiten umblättert, falls ganz kleine Kinder vor dem PC sitzen oder älteren Kids die Freiheit läßt, die Bilder auf eigene Faust zu erforschen. Mit der Maus klicken die Kleinen die Figuren an und werden mit lustigen Animationen, Geräuschen oder sogar professionell aufgenommenen Liedern belohnt. Eine deutsche Umsetzung ist bereits geplant, doch wegen der aufwendig zu synchronisierenden Sprachausgabe wird es noch einige Monate bis zur Veröffentlichung dauern.

Nicht nur für Kids ist »3D Jungle Train« interessant, das sich mit einem der beliebtesten Hobbys beschäftigt. Sie dürfen nämlich eine Modelleisenbahnanlage bauen, die alle Schikanen enthält. Ein Bahnhof, das obligatorische Dorf, Weichen, Haltesignale und dergleichen mehr stehen als 3D-Objekte zur Verfügung. Wer eine rundherum gelungene Anlage gebaut hat, darf entweder eine imaginäre Kamera auf die Lokomotive pflanzen und durch sein Werk schippern oder die Flugbahn frei definieren.

Neues gibt's auch von der Mathe-Front, denn der grüne Blasternaut wird in »Mathe Blaster Mystery: The Great Brain Robbery« einen erneuten Auftritt haben, wenn er Schülern ab 10 Jahren hilft, die lästige Algebra zu kapieren. Davidson gibt sich viel Mühe, die Produkte kindgerecht zu gestalten und läßt deshalb die Zielgruppe selbst ran. Ein großes Zimmer im ausladenden Hauptquartier der Firma ist voller PCs, die auf für Erwachsene winzigen Tischen mit ebenso kleinen Stühlen davor stehen. Auf dem Monitor ist eine Videokamera befestigt, die jede Reaktion des Kindes aufzeichnet. Eine Seite des Raumes ist ein Spiegelfenster, durch das die Davidson-Pädagogen die Kids beim Spielen beobachten können.

Auch »Mathe Blaster Mystery« wird demnächst komplett eingedeutscht erscheinen, weitere Titel sollen im Lauf des Jahres '96 folgen. (fs)



»The Little Samurai« ist das neueste interaktive Märchenbuch der »Magic Tales«-Reihe und erscheint im Frühjahr in Deutsch

Das russische Märchen »Baba Yaga and the Magic Geese« wird grafisch und akustisch hinreißend dargestellt

Prieview: »Gabriel Knight 2 – The Beast Within«

WEREWOLF OF MUNICH

Gabriel Knight steigt vom gezeichneten Adventure-Sprite zum Bluescreen-Adel auf. Wir haben in einer Vorabversion von Sierras jüngstem Grusel-Adventure ein wenig zwischen den Werwölfen herumgeschnüffelt.

Die Serientäter von Sierra haben schon wieder ein gruseliges Thema in petto. Auch im zweiten Abenteuer von Gabriel Knight geht es um Mord – allerdings nicht im Zusammenhang mit Voodoo; diesmal darf sich der smarte Dämonenkiller mit ausgewachsenen Werwölfen herumärgern.

Im ersten Spiel hatte Gabriel der Polizei bei der Aufklärung einer Serie ritueller Morde geholfen und war dabei auf seine ihm bis dato unbekannten deutschen Verwandschaftswurzeln gestoßen. Die Story des zweiten Teils schließt zeitlich nahtlos an die des Vorgängers an. Gabriel Knight lebt mittlerweile auf seinem Schloß in Rittersberg, das er kürzlich geerbt hat. Die komplette Story spielt folglich in Europa, ein großer Teil davon sogar in München und Umgebung (also ganz nah' beim DMV-Verlag...

Das Spiel soll ein ähnliches Video-Outfit wie Phantasmagoria bekommen. Es wird auch bei Gabriel Knight 2 Unmengen Videos geben, die mit insgesamt 25 Profi-Schauspielern gedreht und anschließend in digitalisierte Fotos hineinkopiert werden. Das Programm ist in sechs Kapitel unterteilt, wobei der Spieler in zwei Abschnitten die Rolle von Gabriels Sekretärin Grace Nakimura übernimmt. Von dieser Doppelperspektive versprechen sich die Macher eine verstärkte Intensität der Story für den Abenteurer, da die beiden Charaktere das Geschehen aus sehr unterschiedlichen Blickwinkeln erleben.

Zu Beginn des Abenteuers geht es erstmal um eine mysteriöse Mordserie in München, für deren Aufklärung Gabriel sich interessiert. Getarnt als Schriftsteller auf Materialsuche sammelt er dabei erneut jede Menge Indizien, wie es sich für einen ordentlichen Detektiv gehört. Seine Recherchen führen ihn auf den Marienplatz, zum Tierpark Hellabrunn, ins Schloß Neuschwanstein und zu anderen Touristenattraktionen.



Weißwurst & Co.: Sind in Deutschland wirklich alle Vegetarier ausgestorben?



Die Münchner Verkehrsbetriebe wird's freuen: Gabriel nutzt »Park & Ride«.

Im Labor der Universität München zeigt man sich kooperativ

Kini, Krimi, Kuckucksuhr

Im weiteren Verlauf ergeben sich mehr und mehr unheimliche Zusammenhänge zwischen den Protagonisten; Gabriel benötigt bald Unterstützung von Grace. Etwa 80 Schauplätze sollen ausführlich Gelegenheit zum Rumschnüffeln bieten – und das im wahrsten Sinne des Wortes, denn schließlich sind hier auch Werwölfe im Spiel. Der besondere Touch des Spiels soll unter anderem in der Mischung aus Fiktion und historischen Begebenheiten liegen. So kommt nicht nur Richard Wagner zu Computerspiel-Ehren, sondern sogar König Ludwig II. So ziemlich jedes Klischee wird in die Krimigeschichte eingestrickt, die deutsche Kuckucksuhr muß ebenso dabei sein, wie die bayrische Weißwurst.

Die Gespräche laufen im Multiple-Choice-Verfahren ab und es erweist sich nicht immer als klug, wirklich mit jeder Person über alle Punkte zu reden. Schließlich sollen Verdächtige nicht unbedingt wissen, wie nah man ihnen schon auf der Spur ist. Dadurch soll stupides »Durchklicken« der Gespräche vermieden, Aufmerksamkeit und Spannung gefördert werden.

Steuerungstechnisch ist größtmögliche Vereinfachung angestrebt. Es gibt nur eine Cursorform für sämtliche Aktionen und zur Darstellung gerade benutzter Gegenstände morpht der Mauszeiger in deren Umrisse. Er zeigt mögliche Bildausgänge ebenso an, wie wichtige Stellen im Bild. Unerwartete Wendungen in der Story sollen die Motivation erhalten. (ms)

Ein amerikanischer Traum: Das Arbeitszimmer von König Ludwig II in Neuschwanstein.

GABRIEL-KNIGHT 2-FACTS

- **Hersteller:** Sierra
- **Genre:** Grafik-Adventure
- **Termin:** Dezember
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Deutsche Version:** Das Spiel soll komplett eingedeutscht werden.
- **Besonderheiten:** Mixtur aus Fiktion und geschichtlichen Tatsachen mit zahlreichen deutschen Originalschauplätzen.

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour (dt.)	99,99 *	
1944 – Across the Rhine (dt.)	99,95	
3D Pinball (dt.)	69,95	
7 Tage, 7 Nächte (dt.)	59,95	
Action Soccer (dt.)	79,95	
Addams Family Pinball	69,99 *	69,99 *
AH-64D Longbow (dt.)	89,99 *	
Air Power (dt.)	79,95	79,95
Albion (dt.)	**89,99 ***	
Alien Odyssey	69,99	
Aliens	79,99 *	
Apache Longbow (dt.)	79,95	
Archibald Applebrook (dt.)	79,95	
Ascendancy (dt.)	89,95	
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan	69,95	
Battle Isle 3 (dt.) +	79,95	
Bazooka Sue	89,99 *	89,99 *
Bermuda Syndrom (dt.)	89,99	
Biing! (dt.)	69,99 *	79,95
Bioforge Mission CD	39,99 *	
Bleifuß – Screamer	**49,95**	
Blind Date (dt.)	59,99 *	
Bolo	59,95	
Burning Steel 4 (dt.)	79,99 *	
Capitalism	89,95	
Caribbean Desaster	89,99 *	89,99 *
Carrier Strike Force (dt.)	79,99 *	
Championship Manager 2 (dt.)	**99,99 ***	
CivNet (dt.)	89,99 *	
Clearing House (dt.)	79,95	
Command: Aces of the Deep (dt.)	89,95	
Command & Conquer	99,95	
Conquest of the New World (dt.)	89,99 *	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crusade (dt.)	89,95	89,99 *
Crusader – No Remorse (dt.)	89,95	
Cybermage – Darklight Aw. (dt.)	89,99 *	
Der Druidenzirkel (dt.)	99,99 *	
Der Planer 2 (dt.)	79,99 *	
Der Talismann (dt.)	79,99 *	
Destruction Derby	99,95	
Die Siedler 2 (dt.)	**89,99 ***	
Die total verr. Rallye/mit Pad	39,95/59,95	
Dime City (dt.)	89,99 *	89,99 *
Discworld	89,95	79,95
Dschungelbuch +		49,95
Dungeon Keeper (dt.)	89,99 *	
Dungeon Master 2	89,95	89,95
Earthsiege Expansion Pack	49,95	49,95
Earthworm Jim 2 (dt.)	69,99 *	
Empire 2	79,95	
Extreme Pinball	59,99 *	
Fade to Black (dt.)	99,95	
Fatal Racing	69,95	
FIFA Soccer 96 (dt.)	89,95	
Fighter Duel	69,99 *	
Flightsimulator 5.1 (dt.)	119,95	
Flight Shop (für FS 5.1)	89,95	
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	**99,99 ***	
Frankenstein (dt.)	79,99 *	
FX-Fighter	89,95	
Gene Wars (dt.)	89,99 *	
Grand Prix Manager (dt.)	99,99 *	
Hardball 5	89,95	
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	79,99 *	89,95
Hattrick (Ikarion)	99,95	89,95
Heros of Might & Magic (dt.)	79,95	
Hexen	99,95	89,95

PC-Spiele	CD	Disk
Hugo (CD: neue Levels!)	69,99 *	69,95
Human Recall (dt.)	79,99 *	
Incredible Machine 2	89,99 *	79,99 *
IndyCar 2	**79,99 ***	
Jagged Alliance (dt.)	99,95	99,99 *
Jewels of the Oracle	79,99 *	
Kaiser Deluxe	69,95	
Knights of Xentar (dt.)	99,95	
Larry 1-6 Collection	89,95	
Lemmings 3D	99,95	
Lost Eden (dt.)	79,95	
Magic Carpet 2 (dt.)	89,95	
Magic the Gathering (dt.) +	99,99 *	
Mechwarrior 2 (dt.)	89,95	89,99 *
Mephisto Genius 2.0	89,95	
Mission Super I.Q. (dt.)	79,99 *	
Monopoly	69,99 *	
Mortal Coil	**69,99 ***	
Myst (dt.)	69,95	
Nascar Racing	89,95	49,95
Nascar Racing Track Pack	39,95	39,95
NBA Jam Tournament Edition	89,99 *	
Need for Speed (dt.)	89,95	
NHL Hockey '96	89,95	
Panzer General 2	**79,99 ***	
Perfect General 2	79,95	
Peroxyd		49,95
PGA Tour Golf 96	89,95	
Phantasmagoria (US/dt.)	79,95/99,99*	
Pinball Wizzard 2000	69,99 *	
Pinball World	69,99	
Pitfall (nur Windows 95!)	79,95	
Pole Position (dt.)	**99,99 ***	**99,99 ***
Police Quest Collection (dt.)	89,99 *	
Pro Pinball – The Web	49,99 *	
Psycho Pinball	89,95	89,95
ranSoccer (dt.)	79,95	
ranTrainer 2 (dt.)	79,99 *	
Raven Project (dt.)	79,99 *	
Raod Warrior	69,99	69,99
Rebel Assault 2	79,99 *	
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99 *	
Ring der Nibelungen	69,99 *	
Sam & Max (dt.)	59,95	69,95
Sensible Golf	69,99 *	69,99 *
Sensible World of Soccer	69,99 *	69,99 *
Shanghai – Great Moments (dt.)	89,99 *	
Shell Shock	79,99 *	
Shock Wave +	89,99 *	
Silent Hunter	**79,99 ***	
Silent Steel (dt.)	119,99	
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95	
Sim Isle	79,95	
Sim Town (dt.)	79,95	
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79,95	79,95
Simon 1&2 Limited Edition (dt.)	99,95	
Space Academy	79,99 *	79,99 *
Space Marines (dt.)	89,95	
Space Quest 6 (dt.)	79,95	
Star Trek Judgement Rites Enh.	89,99 *	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99,95	
Steel Panthers	79,95	
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89,95
Stonekeep	85,00 *	
Sukhoi SU-27 (dt.)	79,95 *	
Tek War (engl.)	109,95	
TFX EF 2000 (dt.)	85,00 *	
The Dig	69,99 *	
This Means War! (dt.)	89,99 *	
Thunderscape (dt.)	79,99 *	
Tie Fighter	69,99 *	79,95
Tie Fighter Mission Disk (dt.)		39,95
Tilt	59,99 *	
Tiny Troops	79,99 *	79,99 *
Top Gun – Fire At Will (dt.)	**109,99 ***	
Total Distortion	79,99 *	
Tower	99,99 *	
Turrican 2	59,99	
Transport Tycoon incl.World Editor	89,99	69,95
Under a Killing Moon AKTION!	69,95	
US Navy Fighter Gold (dt.)	99,95	
Virtual Pool	89,95	
Vollgas – Full Throttle (dt.)	89,95	
WarCraft 2: Tides of Darkn. (dt.)	79,99 *	
Warhammer	89,99 *	
Warlords 2 Deluxe	79,95	
Warplanes 2	**109,99 ***	
Waterworld (Action)	89,99 *	
Werewof vs. Comanche (dt.)	79,95	

PC-Spiele	CD	Disk
Wetlands (dt.)	59,95	
Willy Lembkes Fußball Manager	69,99 *	59,99 *
Wing Commander 4 (dt.)	**99,99 ***	
WipEout	99,99 *	
Witchaven	69,95	
WWF Wrestlemania: Arcade	89,99 *	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	79,95	79,95
Z	69,99 *	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
1942 Pacific Air War Gold	39,95	
7th Guest	19,95	
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95	
Alone in the Dark 2		29,95
Alone in the Dark 3 (dt.)	39,99	
Archon Ultra		**29,95**
Beneath A Steel Sky	19,95	
Bundesliga Manager (dt.)	19,95	
Burning Steel 3 (e.dA.)	39,95	
Buzz Aldrin's Race into Space	19,95	
Civilization	39,95	39,95
Colonization (dt.)	39,95	
Dark Sun 2 (e.dA.)	29,99	
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95	39,95
Dawn Patrol (dt.)	29,95	
Der Clou (dt.)	29,95	29,95
Der Patrizier (dt.)	29,95	19,95
Der Trainer (dt.)		19,99
Desert & Jungle Strike komplett	49,95	
Die Siedler (dt.)	39,95	
Diggers	19,95	
Dragon Lore (dt.)	19,95	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Earthsiege (dt.)		39,99
EA Sports: Rugby World Cup	**39,95**	
Eco Quest	19,95	
Elite Plus	19,95	
Empire Deluxe (dt.)		19,95
Eye of the Beholder Trilogie (dt.)	39,95	
F-14 Fleet Defender	39,95	29,95
Falcon Gold	39,95	
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Flightsimulator 5.0 (engl.)		29,95
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Hell (dt.)	**29,95**	
Höhlenwelt Saga (Originalversion)	29,99	
IndyCar Racing	19,95	
Ishar Trilogy	39,95	
Jungle Strike	19,99	
Kolumbus (dt.)	29,95	
Labyrinth of Time	29,95	
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	
Lemmings 2 incl. Lemmings 1	29,95	
Made in Germany: *Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif*	69,99 *	
Mad News (dt.)	39,95	
Maniac Mansion 2 (dt.)	**29,95**	**69,95**
Master of Magic (dt.)	39,95	
Master of Orion	39,95	
Menzoberranzan (e.dA.)	19,99	29,95
Microcosm	29,95	
Might & Magic 5 (dt.)		29,95
Monkey Island 1 (dt.)	39,95	39,95
Monkey Island 2 (dt.)	39,95	39,95
NHL Hockey 94	29,95	39,95
Noctropolis (dt.)	29,95	
North & South	9,95	29,95
Oldtimer (dt.)	29,95	19,95
Panzer General (e.dA.)	39,95	29,95
Paws of Fury	19,99	
PGA Tour Golf	29,99 *	
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95
Populous 2 & Powermonger	29,95	
Privateer	29,95	
Rally Championchips		19,99
Ravenloft 2 – Stone Prophet	39,95	
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	**29,95**	
Reunion (dt.)		19,99
Shadow Caster	29,95	
Sim City Enhanced (dt.)	19,95	
Simon the Sorcerer (dt.)	39,95	
Software Manager		9,95
Space Hulk (dt.)	29,95	
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95	
Star Crusader (dt.)	19,99	
Star Trek – 25th Anniversary	29,95	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Strike Commander	29,95	
Super Karts		29,95
Super VGA Harrier & Mig 29	**19,95**	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
System Shock (dt.)	29,99 *	
Tank Commander (dt.)	29,95	
Task Force 1942	39,95	39,95
Temptation: *Legend of Kyrandia 2, Lands of Lore, 7th Guest, IndyCar*	49,95	
Tornado	19,95	
Transarctica	19,95	19,95
Transport Tycoon (dt.)	**39,95**	
TV-Show: Bingo		9,95
TV-Show: Der Preis ist heiß		9,95
TV-Show: Familienduell		9,95
TV-Show: Glücksrad		9,95
TV-Show: Punkt, Punkt, Punkt		9,95
TV-Show: Riskant		9,95
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	39,95	39,95
Ultima 7 (CD=e.dA., Disk=dt.)	29,95	39,95
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95	
Virtuoso (dt.)	19,99	
Warriors		19,99
Wing Commander 2	29,95	
Wing Commander Armada	**39,95**	
Wings of Glory SONDERPOSTEN	39,95	
X-COM – Terror from the Deep	39,95	

Software der anderen Art	CD	Disk
3D Atlas	99,99 *	
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95	
Cranberries (auch für CDI)	49,95	
D-Atlas	49,95	
D-Info (elektron. Telefonbuch)	49,95	
D-Jure (Gesetzestexte)	39,95	
Eine kurze Geschichte der Zeit	**89,95**	
Microsoft LexiROM	399,95	
Monty Python: Waste of Time	89,95	
Pegasus 2/95 (Shareware)	29,95	
PC-Fahrschule	39,95	
Tuneland (dt.)	79,95	

Windows 95 als Update o. Vollversion lieferbar!

Video CD's für MPEG-PC's & CDI

Artikel	Preis
Forrest Gump	49,95
Mr. Bean – Unseen Bean	29,95
Pink Floyd – Pulse	59,95
Star Trek – Treffen der Generationen	**49,95**
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Multimedia-Zubehör

Artikel	Preis
CD-ROM Panasonic 581 B, 4fach-Speed	299,95
Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster 16 Value Edition	179,95
Soundblaster AWE 32 CSP	469,95
Stereo-Lautsprecher (25 Watt)	**39,95**
3,5" MF 2HD	ab 5,95

Joysticks

Artikel	Preis
CH Flightstick	79,95
CH Flightstick Pro	129,95
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad+FIFA Soccer CD	**49,95**
Gravis Joystick	ab 49,95
Gravis Joystick "Firebird"	129,95
Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Gravis Eliminator Game Card	59,95
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman Light	49,95
Logi Wingman+Slipstr. 5000 CD-Bundle	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Suncom G-Force+Grand Prix CD+F14 CD	109,95
Suncom Flight Max+F14 Fleet Defender CD	99,95
Suncom FX 2000+F15 Strike Eagle 3 CD	69,95
Suncom Edge 2+Grand Prix CD	49,95
Thrustmaster XL (Joystick)	**49,95**
Thrustmaster Flight Control System	139,95
Thrustmaster Weappon Control System	249,95
Thrustmaster F-16 FLCS (Joystick)	269,95
Thrustmaster Formula T2 (Lenkrad)	319,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

Sony Playstation

Artikel	Preis
Grundgerät incl. Control Pad	599,00
Destruction Derby	99,95
Lemmings 3D	69,95
Novastorm	69,95
Street Fighter – The Movie	69,95
Tekken	**99,95**

+ = Software läuft unter Windows 95

Seit 10.11.95 der Superstore am Frankfurter Tor!

Seit 17.11.95 auch im Norden Berlins!

Seit 03.11.95 endlich auch in Hamburg

Wo Sie uns finden:



Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144





Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182





Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz





Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 381 17 20
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204





Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222





Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



AUSGEWISCHT

Drei topmoderne Spezialchips müssen von einem PC-Prozessor ersetzt werden: Die Umsetzung von Playstation-Spielen für den PC stellt die Programmierer vor diverse Probleme.

Das Softwareangebot für Sonys 32-Bit-Konsole Playstation hat es in sich. Schnelle 3D-Grafik, cooler Sound von der CD und griffige Spieldesigns sind Tugenden, die man sich auch für PC-Software wünscht. Sony Interactive, ehemals Psygnosis, produzierte neben der Abwrack-Orgie »Destruction Derby« auch das futuristische Rennspiel »Wipeout« für die Playstation. Beide Programme wurden für den PC umgesetzt, was aufgrund der unterschiedlichen Hardware eine knifflige Arbeit war. Grund genug für uns, mit Andy Yelland über die »Wipeout«-Umsetzung zu sprechen. Andy ist der Teamleiter für die Playstation-Umsetzungen bei Sony Interactive.

PC Player: Wie schwer ist es, Playstation-Spiele für den PC umzusetzen?

Andy Yelland: Der größte Unterschied ist, daß die Playstation drei Prozessoren besitzt, die speziell für die neuesten 3D-Spiele designt sind. Die MS-DOS-Rechner wurden dagegen vor vielen Jahren entwickelt und durch einige Erweiterungen aufgerüstet. Alle Routinen mußten deshalb so umgeschrieben werden, daß sie auf dem Hauptprozessor des PCs laufen und trotzdem genauso schnell sind.

PC Player: Wieviel Zeit ist dafür nötig, bis allein eine Rohversion läuft? Für den Feinschliff ist sicher nochmals eine ganze Weile einzuplanen.

Andy Yelland: Bei der Wipeout-Umsetzung waren es insgesamt 8 Monate, die wir in zwei Phasen geteilt haben. Wir haben zuerst alle Eigenheiten der Playstation-Hardware zusammengeschrieben und überlegt, wie wir das auf dem PC nachmachen können. Nach rund 6 Monaten hatten wir die Software-Bibliotheken fertig, mit der die Spezial-Chips von Sony emuliert werden. Im einzelnen sind es die beiden Grafikprozessoren, die Sound-Hardware und der Video-Chip. Die Bibliotheken nützen uns bei allen Umsetzungen.


Mark Kelly (links) und Ted Adams programmieren in Andy Yellands Team die Umsetzungen der Psygnosis-Titel für den PC

Währenddessen programmierte ein anderes Team die Playstation-Version fertig und sorgte für den nötigen Feinschliff. Das fertige Programm ist in »C« geschrieben und konnte deshalb problemlos auf dem PC neu kompiliert und mit unseren speziellen Bibliotheken verbunden werden. So hatten wir innerhalb eines Tages eine Rohversion fertig, die noch keine Texturen für die Schiffe enthielt, mit der wir aber schon herumfliegen und die Waffensysteme ausprobieren konnten. In den folgenden zwei Monaten haben wir die darauffolgenden Versionen aufpoliert und unter anderem den Sound überarbeitet, die Menüs geändert und dafür gesorgt, daß das Spielgefühl identisch ist.



»Wipeout« ist dank seiner rasanten 3D-Grafik eines der beliebtesten Playstation-Spiele



Die PC-Fassung von »Wipeout« leidet unter der kleineren Farbpalette

> »In den nächsten Jahren wird der PC die Konsolen als Spielekiste überholen.«

PC Player: Gibt es große Unterschiede in der Programmierung für Playstation und PC? Immerhin ist die Hardware grundlegend verschieden, vor allem, was die Grafikgeschwindigkeit angeht.

Andy Yelland: Die Playstation ist eine bekannte Größe; jeder Besitzer hat genau dieselbe Hardware. Wenn es also bei uns läuft, funktioniert's bei jedem Kunden. Der PC dagegen wird von vielen Hardware-Herstellern unterstützt, deshalb können wir nicht davon ausgehen, daß ein Spiel auf all den verschiedenen Rechnern gleich gut läuft.

PC Player: Bevorzugst Du als Programmierer ein bestimmtes System oder ist die Hardware egal?

Andy Yelland: Es gibt viele Argumente für beide Plattformen. Das Arbeiten mit der Playstation macht Spaß, denn es ist eine Spielekiste. Die Hardware ist genau dafür designt, deshalb ist es leicht, schnell gute Ergebnisse auf den Bildschirm zu zaubern. Allerdings wissen wir sehr wenig über die Playstation, da die Hardware einfach noch zu neu ist. Hier hat der PC einen Vorteil, denn es gibt sehr viele Bücher über das Programmieren eines PCs. Wenn man also mal steckenbleibt, hilft das einem schnell wieder weiter. Das wird sich aber ändern, wenn das Wissen um die Hardware der Playstation zunimmt.

PC Player: Wie ähnlich sind sich die Spiele für die »Arcade-Konsole« Playstation und für das »Arbeitstier« PC? Habt Ihr irgendwelche Änderungen bei der Umsetzung in Betracht gezogen?

Andy Yelland: Im Fall von »Wipeout« haben wir für die Steuerung die Maus, Joysticks, die Tastatur und speziell das Gravis Gamepad unterstützt. Außerdem gibt es später einen Zwei-Spieler-Modus per Modem und bis zu acht Leute dürfen per Netzwerk mitspielen; bei der Playstation können nur maximal zwei Piloten antreten.

Aber allgemein gilt, daß immer mehr Leute Arcade-Titel spielen wollen. In der Vergangenheit hat die System-Architektur des PCs die Programmierer behindert, entsprechend viel Geschwindigkeit für die Grafikdarstellung herauszukitzeln. Sogar die 16-Bit-Konsolen hatten für bestimmte Spiele entsprechende Grafikbeschleuniger.

Inzwischen fallen die Preise für Pentium-Rechner, die ersten 3D-Grafikkarten erscheinen und vor allem gehört DOS endlich der Vergangenheit an. Ich glaube, in den nächsten Jahren wird der PC die Konsolen als beste Spielekiste überholen und das Angebot an Arcade-Titeln wird stark steigen. Es wird diejenige Plattform sein, die immer mehr Leute zuhause stehen haben. (fs)



Carrier Strike Force

Ihr Einsatz. Sind Sie darauf vorbereitet?

Übernehmen Sie die Rolle des Kommandanten einer Spezialeinheit, und tauchen Sie in die Welt der High-Tech-Flottenkriegsführung ein. Erleben Sie die packende Spannung, eine komplette Luftkampf-Kampagne zu planen, und die Früchte Ihrer Strategie zu ernten.

Führen Sie Aufklärungsflüge, Eskorten, Abfangmissionen und Angriffe gegen Luftwaffenstützpunkte, Städte, Ölfelder, Industrieanlagen und feindliche Hauptquartiere durch.

Dank der echten 3D-Image-Mapped SVGA-Grafiken können Sie Ihren Jäger, das Cockpit und die Raketen von jedem Blickwinkel aus beobachten.

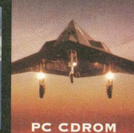
Stellen Sie sich den intelligentesten Computergegnern, die jemals in einem Kampfflugsimulator eingesetzt wurden. Deshalb werden Sie der neuesten, wirklichkeitsgetreuen HUD-Technologie, den automatischen Zielsuchsystemen und den fotorealistischen Cockpits, die alle auf echter Militärhardware basieren, noch sehr dankbar sein.

Mit den superrealistischen Soundeffekten, den detaillierten Sonnenreflexionen, Blackouts und physikalisch genauem Flugverhalten, sowie den realitätsgetreuen Militärszenarien wird es Ihnen schwer fallen, Ihre Füße auf dem Boden zu behalten.

Carrier Strike Force - die Superlative in Überschall-Luftkampf und Strategie











PC CDROM

empire INTERACTIVE

Im Exclusivvertrieb von BOMICO



Rowan Software Ltd



LESER-TOP 25



PC PLAYER-WERTUNG

Platz	Spiel	Hersteller	Wertung
1	(1) COMMAND & CONQUER	Westwood/Virgin	91 %
2	(3) INDIZIERTES SPIEL	–	– %
3	(2) STAR TREK: AFINAL UNITY	Spectrum Holobyte	82 %
4	(4) WING COMMANDER 3	Origin	89 %
5	(5) SIMON THE SORCERER 2	Adventure Soft	83 %
6	(8) THE NEED FOR SPEED	Electronic Arts	84 %
7 (NEU)	NHL HOCKEY '96	Electronic Arts	92 %
8	(15) MAGIC CARPET 2	Bullfrog/Electronic Arts	90 %
9	(16) CIVILIZATION	Microprose	91 %
10	(14) PANZER GENERAL	SSI	81 %
11	(7) TIE-FIGHTER	LucasArts	85 %
12	(10) SIM CITY 2000	Maxis	90 %
13	(12) HI-OCTANE	Bullfrog/Electronic Arts	75 %
14	(11) DESCENT	Interplay	90 %
15	(6) NBA LIVE '95	Electronic Arts	86 %
16	(-) WARCRAFT – ORCS & HUMANS	Blizzard/Interplay	83 %
17	(-) INDIZIERTES SPIEL*	–	— %
18	(9) FULL THROTTLE (VOLLGAS)	LucasArts	80 %
19	(25) ASCENDANCY	Logic Factory	77 %
20	(23) SYSTEM SHOCK	Looking Glass/Origin	91 %
21	(-) COLONIZATION	Microprose	88 %
22	(13) PHANTASMAGORIA	Sierra	68 %
23	(18) NASCAR RACING	Papyrus/Virgin	88 %
24	(17) MECH WARRIOR 2	Activision	81 %
25	(20) JAGGED ALLIANCE	Sir-Tech	76 %

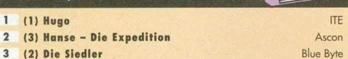
* Dieses Spiel wurde mittlerweile in Deutschland indiziert und darf Jugendlichen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden.
Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Oktober/November 1995.

Verkaufscharts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	Star Wars Compilation	Softgold
2	(3)	The Need for Speed	Electronic Arts
3	(2)	Command & Conquer	Westwood/Virgin
4	(4)	NHL Hockey '96	Electronic Arts
5	(-)	Megapack 3	Compilation
6	(7)	Star Trek Next Generation – A Final Unity	Spectrum Holobyte
7	(11)	3D Ultra Pinball	Sierra
8	(5)	Battle Isle 3	Blue Byte
9	(6)	Myst	Broderbund
10	(9)	Pinball Illusions	21st Century
11	(10)	Magic Carpet 2	Bullfrog/Electronic Arts
12	(13)	Mech Warrior 2	Activision
13	(8)	Ascendancy	Logic Factory
14	(-)	Fatal Racing	Gremlin
15	(15)	Flight Unlimited	Looking Glass

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: November 1995.

Verkaufscharts Diskette



Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	Hugo	ITE
2	(3)	Hanse – Die Expedition	Ascon
3	(2)	Die Siedler	Blue Byte
4	(4)	SimCity 2000	Maxis
5	(-)	Dawn Patrol	Empire

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: November 1995.

Beste »Nicht-Spiele-Software«

Platz	Vormonat	Titel
1	(1)	Windows 95
2	(4)	Norton Commander 4.0/5.0
3	(2)	Corel Draw 5.0
4	(5)	Microsoft Word 6.0
5	(3)	Windows 3.11

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Oktober/November 1995.

Lesermeinung zu Windows 95

	Meinung	Anteil
1	Ich bin noch unentschlossen; mal abwarten	38 %
2	Habe Windows 95 schon gekauft	29 %
3	Ich werde es mir demnächst zulegen	17 %
4	Mir kommt Windows 95 nicht auf die Festplatte	16 %

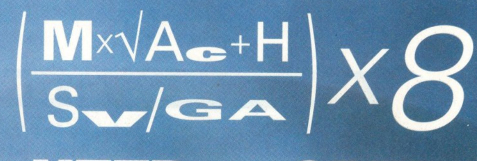
Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Oktober/November 1995.

Flop 5: Die größten Enttäuschungen

Platz	Vormonat	Titel
1	(1)	Outpost
2	(2)	Bundesliga Manager Hattrick
3	(3)	Space Quest 6
4	(-)	Hugo
5	(5)	Frontier 2 – First Encounters

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Oktober/November 1995.

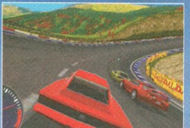
Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.



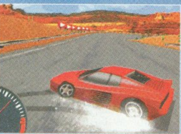
= NEED for SPEED

"Feine Texturen und schneller Bildaufbau machen The Need for Speed extrem realistisch."

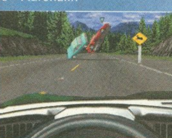
85% PC Games 10/95



M = Motoren



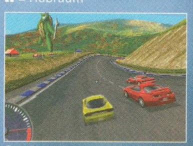
A = Adrenalin



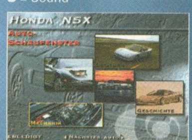
C = Crash



H = Hubraum



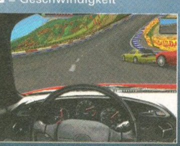
S = Sound



V = Videos



G = Geschwindigkeit



A = Anschnallen

Testen Sie die Autos, von denen Sie schon immer geträumt haben ... THE NEED FOR SPEED glänzt mit acht originalgetreuen Hochleistungswagen, die so realistisch aufheulen, rasen und schleudern, daß Sie instinktiv nach dem Sicherheitsgurt greifen. Aus vier verschiedenen Blickwinkeln führt Sie die allerneueste 3D-Grafik durch fotorealistische Straßen und Rennstrecken.

THE NEED FOR SPEED – Fahren Sie Ihren Traum

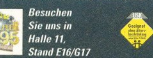
Komplett in Deutsch mit Sprachausgabe

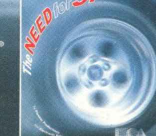


ROAD & TRACK®



Besuchen Sie uns in Halle 11, Stand E16/G17





Im WWW finden Sie Electronic Arts und Bullfrog unter http://www.ea.com/ • Exklusiv-Vertrieb durch Kingsoft GmbH & Co. KG, Tel: 0 24 08/94 46 00, Fax: 0 24 08/94 46 44 • Electronic Arts Hotline: 0 52 41/2 60 24.

AKTUELLE MELDUNGEN

DIE STIMME AUS DER TIEFE



Spracheingabe inklusive: »Command: Aces of the Deep« ist eine erweiterte Version speziell für Windows 95.

Nach »Aces of the Deep« bringt Sierra jetzt eine erweiterte Version speziell für Windows 95 heraus: »Command: Aces of the Deep« wird mit SVGA-Grafiken bestückt sein, neue Missionen bieten und eine Spracherkennung zur Verfügung stellen. Dazu muß man nur ein Mikrophon an seine Soundkarte stöpseln; dann läßt sich das U-Boot auch mit gesprochenen Kommandos steuern. Das Programm wird komplett eingedeutscht. Ebenfalls übersetzt gibt sich ab jetzt der römische Provinzplaner »Caesar 2« (Test der englischen Version in PC Player 12/95). Sehr aggressiv wird Sierra auch im Low-Cost-Bereich. Für nur 30 Mark bietet die Firma bekannte Original-Titel an: »King's Quest 6«, »Lost in Time«, »Inca 1«, »Goblins 1 & 2«, »Space Quest IV« und »Aces over Europe« werden als Budget-CDs wiederveröffentlicht.

Viele ältere Sierra-Titel erscheinen in einer Budget-Variante für rund 30 Mark

SEGA-SPIELE FÜR PC

Seit es die Edge-Karte von Diamond gibt, interessiert sich Videospiele-Gigant Sega für den PC. Neben dem zur Karte mitgelieferten »Virtua Fighter Remix«, steht als nächstes das Action-Spiel »Panzer Dragoon« auf der Veröffentlichungsliste. Weitere Saturn-Titel sollen folgen, doch eine Umsetzung des begehrten Spielautomaten »Sega Rally« für die Edge ist vorerst nicht geplant.

Vier Mega-Drive-Titel wird es in PC-Versionen geben, die auch ohne Edge-Karte laufen. In der Mache sind derzeit »Sonic the Hedgehog«, »Ecco the Dolphin«, »Comix Zone« und »Tomcat Alley«. Die Spiele sollen je zwischen 70 und 120 Mark kosten und unter WIndows 95 laufen.

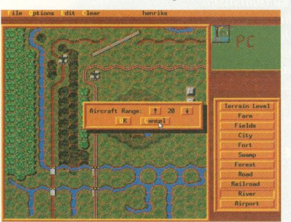
NEXGEN UND AMD

Bis vor kurzem erbitterte Konkurrenten, jetzt friedlich vereint: Der Chip-Hersteller AMD (bekannt durch 486er-Nachbauten) will die Prozessorschmiede NexGen übernehmen. Die Firma entwickelte bislang den Pentium-Konkurrenten »Nx586«. Klar, daß die neuen Prozessoren von NexGen dann unter dem AMD-Logo auf den Markt kommen, obwohl die Firma weiterhin als eigenständiges Unternehmen bestehen bleibt.

Die erste Frucht dieses Zusammenschlusses wird es in Form des von NexGen angekündigten »Nx6x86« geben (nicht zu verwechseln mit dem »6x86« von Cyrix), den AMD als »AMD-K6«-Prozessor vermarkten wird. Man darf auf die weiteren Entwicklungen dieser innovativen Chip-Firmen gespannt sein. AMD selbst hat übrigens einen weiteren Chip auf der Pfanne: Der »Am5x86« paßt ohne weiteres in einen 486er-Sockel, wird aber mit 133 MHz getaktet. Laut AMD soll der Chip die Leistung eines Pentium/75 um 10 Prozent übertreffen.

PERFEKTER EDITOR?

Zu QQPs Taktikschwergewicht »Perfect General 2« ist nun als Zusatzprogramm ein Editor erschienen, mit dem Sie eigene Karten und Missionen erstellen können. Dabei lassen sich sämtliche Details wie Witterung, Reichweite der Flugzeuge oder Siegpunkte-Regionen fein säuberlich einstellen. Auch Kampagnen, also miteinander verkettete Missionen, kann man nun ohne große Probleme erstellen. Obwohl der Editor nicht dazu in der Lage ist, die Grafiken des Spiels zu ändern, werden sich Fans des Programms darüber freuen. Als Bonus liegen außerdem 10 neue Szenarios bei.



Der Editor zu Perfect General 2 ist grundsolide

KURZ & BÜNDIG

+++ Altec Lansing stellt die »Wave Cube«-Technologie vor, mit der 3D-Sound auf PCs möglich wird. Voraussetzung sind Surround-Lautsprecher, die ebenfalls von Altec Lansing angeboten werden.
+++ Der bekannte Thriller-Autor Tom Clancy (»Stunde der Patrioten«) ist geistiger Pate für drei Multimedia-Titel bei Simon & Schuster. Geplant ist z.B. ein virtueller Rundgang durch das Atom-U-Boot von »Jagd auf Roter Oktober«.
+++ Yamaha hat die QSound-Technologie lizensiert, mit der auch dann räumliche Klänge möglich sind, wenn nur zwei Lautsprecher zur Verfügung stehen. Einen entsprechenden Chip wird es demnächst geben.
+++ NEC und Namco arbeiten zusammen, um Videospiele für Windows 95 umzusetzen. NEC liefert jetzt außerdem ein 3D-Grafik-Chipset aus, das in Zusammenarbeit mit Videologic entwickelt wurde.

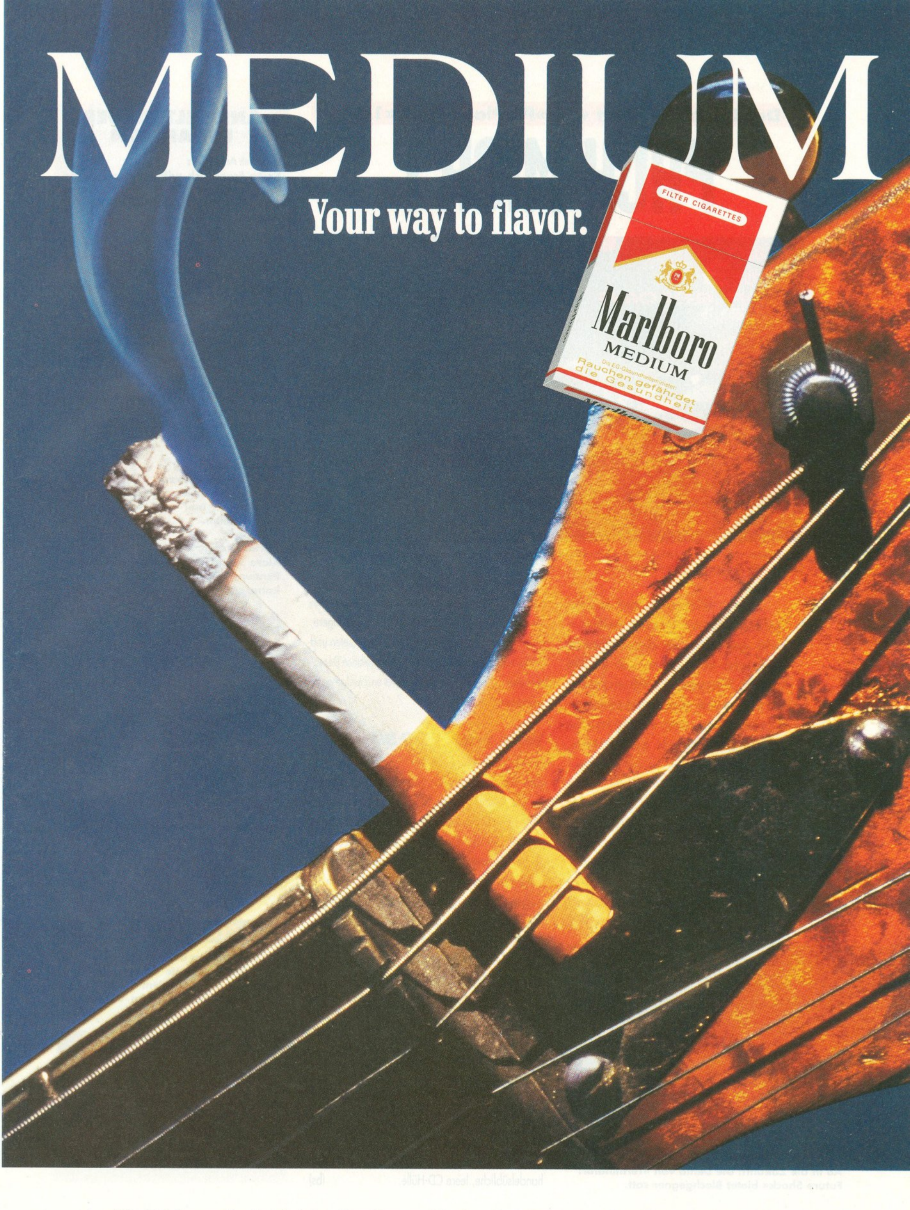
SPINNE AM DRAHT

Der »SpiderMan« von Martignoni Electronics AG ist Faxgerät, Modem und Telefon-Anrufbeantworter in einem. Er empfängt und druckt Faxe, ohne daß ein PC eingeschaltet sein muß. Das Modem bietet eine Datenübertragungsrate von 14.400 bps und einen zu Hayes kompatiblen Befehlssatz.

Das Gerät läßt sich außerdem von unterwegs per Tonwahl steuern. So können beim Anrufbeantworter die Anrufe abgehört und gelöscht sowie ein neuer Ansagetext aufgesprochen werden. In Verbindung mit dem »PowerMan« steuert das Gerät auch elektrische Geräte. So könnte der PC per Fernabfrage eingeschaltet werden, so daß erst dann mit dem eingebauten Modem ein Zugriff auf das System möglich ist. Natürlich kann der PowerMan jedes beliebige andere elektrische Gerät aktivieren. Der SpiderMan ist für 700Mark im Handel und bei DTP Media/Hamburg oder Ingram Micro/München erhältlich. **(hf)**



Der »SpiderMan« kombiniert Faxgerät, Anrufbeantworter und 14.400er-Modem



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Der CD-ROM-Inhalt von »PC Player plus« 1/96

PACK MICH!



Die Demo von »Wipeout« bietet auch einen CD-Audio-Song (Track 2), den Sie auf jedem CD-Player abspielen können

Mehr Videos und mehr Spieledemos gleichzeitig – wie geht denn das? Ganz einfach: Auf dem CD-ROM zu PC Player 1/96 nutzen wir neueste Kompressions-Techniken, um noch mehr Spaß pro Mark zu bieten.

Es wurde langsam zu einer echten Gewissensentscheidung: »Mehr Spieledemos!« schrie die eine Hälfte unserer Leser, »mehr Videos!« die andere. Die Spieledemos werden immer umfangreicher, unsere Videoclips immer länger – da drohte die Scheibe völlig aus den Nähten zu platzen.

Rettung nahte dank Intel: Deren neues Videoformat »Indeo™ Interactive« braucht nicht nur weniger Platz auf der CD, sondern sieht auch noch wesentlich besser aus. So können wir Ihnen diesen Monat längere, informativere und schärfere Spiele-Videos bieten und hatten trotzdem Platz für 20 aktuelle spielbare Demoversionen, drei brandheiße Previews und einige ganz besondere Extras.

Ab in die Zukunft: Die Demo von »Terminator: Future Shock« bietet Blechgegner satt.

Was war 1995?

Für alle Stammleser haben wir diesmal wieder einen ganz besonderen Bonus: Neben dem Datenplayer, der alle Wertungen der Jahre 1994 und 95 enthält, gibt es zum neuen Jahr auch einen Update des »Fileplayers« und des »Heftplayers«. Beides sind elektronische Inhaltsverzeichnisse mit Such- und Sortierfunktionen. Jetzt genügen wenige Mausklicks, um die Ausgabe mit der Lösung zu »Malcolm's Revenge« oder das CD-ROM mit der Bioforge-Demo zu finden. Der Heftplayer enthält das Inhaltsverzeichnis der beiden Jahrgänge 1994 und 1995. Im Fileplayer sind alle CD-ROMs von PC Player katalogisiert. Das sind die monatlichen CDs von 10/94 bis 12/95 sowie die drei 1994 erschienen Sonderhefte »CD Player«.

So starten Sie das CD-ROM

Eine genaue Anleitung, wie Sie die CD starten und etwaige Probleme lösen, finden Sie auf dem Karton in der Heftmitte (nur in der Plus-Ausgabe). Der Karton enthält außerdem Inlay und Rückseite für eine handelsübliche, leere CD-Hülle. (bs)

ANSPIELTIPS DER REDAKTION

Roland Austinat:
Keine Frage: Ich würde als erstes die Demo zu Beavis & Butthead laden. Schließlich verpasse ich auf MTV keine Folge.

Henrik Fisch:
Ich fühle erstmal Wing Commander 4 auf den Zahn. Mal schauen, ob Origin sich nicht nur beim Film gesteigert hat.

Jörg Langer:
Die Demo von Daggerfall hat mich auf das fertige Spiel richtig heiß gemacht. Schon in der Demo steckt viel drin.

Heinrich Lenhardt:
Ich würde mir in jedem Fall die Demo-Version von NHL Hockey 96 ansehen. Für mich auf dem PCdas beste Sportspiel aller Zeiten.

Boris Schneider:
Mich hat die Demo zu Terminator: Future Shock am meisten beeindruckt. Endlich tut sich mal was Neues bei 3D-Actionspielen.

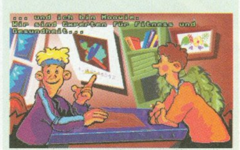
Florian Stangl:
Klare Sache: Wer wissen will, ob der Pentium mit der Playstation mithalten kann, startet die Demo von Wipeout

Monika Stoschek:
Flipper-Fans sehen doppelt: Die starken Demos von Ultra 3D Pinball und Extreme Pinball habe ich zuerst gestartet.

Außerdem auf der CD:
Demos von Battles in Time
Cybermage
Foody
Fury3
Jazz Jackrabbit XMAS
per.oxyd
Radix
ran-Soccer
SU-27 Flanker
Turrican 2 und Zone Raiders
sowie Previews von
Descent II
Shannara
War Craft II.

FIT FOR ROM

Als besonderen Bonus finden Sie diesmal das komplette Spiel »Fitmacher Home Service« auf dem CD-ROM. Tippen Sie einfach »GO« im Verzeichnis \FITMACH auf der CD.



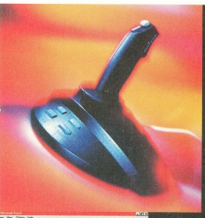
Windows® 95 eröffnet Ihnen

eine neue Welt.

[Wow!]

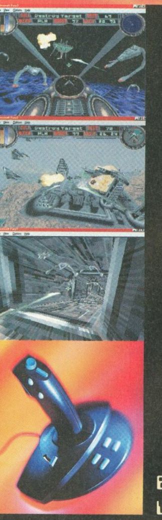






Noch nie haben Sie so präzise, so schnell, so zuverlässig gespielt. Und – besonders wichtig für Hardcore-Daddler: der Sidewinder 3-D Pro lebt besonders lange und verhindert auch bei extremer Spieldauer das gefürchtete Abdriften.





Fury³ und Sidewinder 3-D Pro eröffnen Ihnen acht neue Welten.

Es ist nicht jedermanns Sache, ein bewaffnetes Raumschiff zu steuern. Und damit gegen rebellierende Androiden – Bionen genannt – zu kämpfen, um 8 Planeten aus den Fängen dieser unerbittlichen Feinde zu befreien.

Aber Sie sind ja auch nicht jedermann. In der Welt von Fury³ sind Sie der wachsame Pilot, der Feinde blitzschnell auf dem 3-D-Radarschirm ortet. Der sich mit seinem Schiff in allen 6 Richtungen frei im Raum bewegt: über Berge, Wolken, Ozeane, in Städten. Der sein Schiff ins Meer abtauchen läßt, wenn die Verfolger zu lästig werden. Der keine Müdigkeit kennt, nonstop Einsätze fliegt, um seine Mission zu erfüllen: die Welt zu retten. Na ja, zumindest 8 Planeten wie den rötlichen Ares oder den von Schlangen bevölkerten Sebek.

Ein treuer Gefährte geht Ihnen im heldenhaften Kampf für das Friedensbündnis zur Hand: Sidewinder 3-D Pro, der erste Microsoft-Joystick, der eine dreidimensionale Steuerung ermöglicht. Oder sind Sie etwa gar kein Held? Dann brauchen Sie auch nicht zu Ihrem Fachhändler zu gehen. Für alle Heroen aber gilt: Den Fachhändler in Ihrer Nähe erfahren Sie unter 01 80/5 25 11 99. Hier können Sie auch eine Demo-CD mit den neuen Microsoft-Home-Produkten zum Preis von DM 19,95 inkl. Versandkosten bestellen.



Start



3D MIT DOS-BREMSE

Nach glänzenden Messeauftritten muß sich die 3D-Grafikkarte »Edge« jetzt im Testlabor beweisen. Wir prüften ein Serienmuster von Diamonds Wunderkind und entdeckten neben viel Licht auch so manchen Schatten.

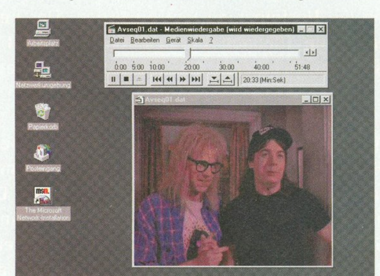
Seit unserem Vorbericht in PC Player 9/95 steht die Spiele-Branche Kopf. Alles wartet auf die ersten Grafikkarte mit einen NVidia-Chip. Der Grund: Für einen erschwinglichen Preis locken 3D-Fähigkeiten, welche die Spiele-Standards auf PCs gewaltig nach vorne pushen könnten.

Nun ist es endlich soweit: Diamond Multimedia ist die erste Firma, die gleich vier Grafikkarten mit diesem Chip vorstellt. Die Version »Edge 3D 2120 XL« kostet rund 550 Mark und ist mit 1 MByte DRAM ausgestattet. 2 MByte DRAM gibt es mit der »Edge 3D 2200 XL«, die rund 650 Mark kostet. Die großen Modelle sind mit 2 oder 4 MByte VRAM ausgerüstet, heißen »Edge 3D 3240 XL« und »Edge 3D 3400 XL« und kosten rund 750 Mark und 1000 Mark.

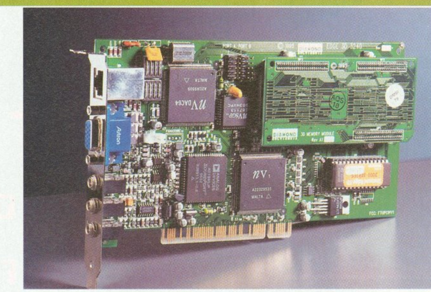
Die größte Version dieser Karten stand uns für einen ausführlichen Praxistest zur Verfügung. Großartige Leistungsunterschiede zwischen den einzelnen Modellen soll es nur unter Windows geben, auf die 3D-Geschwindigkeit soll die Art des RAMs kaum Auswirkungen haben. Ausstattungsmäßig sind die Karten sonst völlig gleich.

Losgelegt

Beim Auspacken fällt dem Besitzer neben der Karte noch einiges Zubehör in die Hände. Neben der eigentlichen Karte liefert Diamond eine weitere Blende mit zwei Anschlüssen für Sega-Saturn-Joypads mit. Ein Pad ist allerdings nicht im Lieferumfang enthalten und muß als Saturn-Originalzubehör dazu gekauft werden. Außerdem gibt's ein CD-Audio-Anschlußkabel, ein Audio-Kabel zum Durchschleifen einer vorhandenen Soundkarte sowie eine Installations-Diskette, und das Spiel »Virtua Fighter Remix« von Sega.



Nicht schön, aber schnell: Die Bildwiedergabe des mitgelieferten MPEG-Players.



Die »Edge«-Grafikkarte von Diamond Multimedia beherrscht ausgezeichnete 3D-Darstellungen. Leider erwies sie sich unter DOS als recht langsam.

Die Karte nutzt den sogenannten »PCI Bus Master«-Betrieb eines PCs, um Texturdaten, Sounds und andere Informationen aus dem RAM des PCs in den Bildspeicher zu übertragen. Das setzt natürlich voraus, daß der Busmaster-Betrieb auch einwandfrei funktioniert. Einige ältere PCI-Boards könnten da ins Schleudern geraten, so daß die Edge-Karten mit diesen Boards nicht funktioniert. Aus dem gleichen Grund gibt es auch keine VESA-Local-Bus-Version der Karte, denn beim VLB wurde der Busmaster-Betrieb nie richtig definiert. Die Wahrscheinlichkeit ist also recht hoch, daß ein Großteil der Karten im VESA-Local-Bus nicht laufen würden.

Ist diese Hürde genommen, geht es an den Einbau und die Installation der Treiber für Windows. Entgegen anderslautenden Aussagen sind diese nur für Windows 95 verfügbar, und nicht für Windows 3.1 oder 3.11. Zwar ist es für Spieler mit Blick auf ausschließliche Windows-95-Produkte ohnehin sinnvoll, sich mit dem neuen Betriebssystem anzufreunden. Trotzdem wäre es schön gewesen, wenn Diamond auch Treiber für das alte Windows mitgeliefert hätte.

Windows 95 erkennt beim nächsten Starten des Systems eine neue Hardware-Komponente und fragt nach den Treibern. Diese gibt's für Grafik wie für Sound auf der mitgelieferten CD, wodurch sich die Windows-95-Installation praktisch von selbst erledigt. Einfacher geht's kaum. Aber auch bei einem voreiligen Einbau ist die Treiber-Installation kein Problem. Mit dem Hardware-Icon der Systemsteuerung kann man die Software problemlos nachträglich installieren.

Diamond liefert neben den Treibern noch einige Sound-Da-

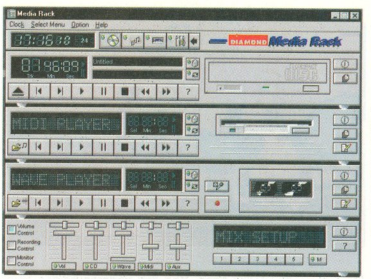
teien und Sound-Programme sowie den »Mediamatics MPEG Arcade Player« mit. Die netten 3D-Demos, die man bisher auf verschiedenen Messen bewundern konnte, finden sich leider nicht in dem Paket. Auf die so zu zwei drittel gefüllte CD hätten die paar Demos bestimmt noch draufgepaßt.

Grafik

Daß die Karte speziell für 3D-Grafiken entwickelt wurde, ist klar. Für Spieler ist jedoch vor allem auch interessant, wie sich die Karte unter dem guten alten DOS verhält. Schließlich wird es noch ein Weilchen dauern, bis Spiele ausschließlich für Windows herauskommen. Genau bei diesen Messungen bekamen wir einen Schock: »Vidspeed« meldete auf unserem Testcomputer (Pentium/90) unter 320 x 200 Pixeln einen Wert von 5572 Byte/ms. Das ist rund achtmal langsamer als die im gleichen Preisbereich angesiedelte »Millennium«-Karte von Matrox oder eine 300 Mark teure ET4000-Karte. 3D-Bench quittierte diese Leistung auch gleich mit einem Wert von 47,6 Bilder/s. Das wäre schick für ein DX2/66-System, bei einem teuren Pentium/90 ist der Wert dagegen peinlich. Unter Super-VGA sieht der Vidspeed-Wert mit 15193 Byte/ms zwar schon besser aus, ist aber immer noch nicht berühmt.
Auch mit dem VESA-BIOS der Edge-Karte bekleckert sich Diamond nicht gerade mit Ruhm. Trotz 4 MByte RAM bietet unsere Version unter DOS keine Modi im High-Color-Modus an (also 65.536 Farben). »Wing Commander 4« zeigt zum Beispiel Video-Sequenzen in diesem Farben-Modus. Das kann der Spieler zwar auch auf 256 Farben runterschalten, aber bei einer Karte in diesem Preisbereich erwartet man eigentlich, daß sie High-Color packt.
Ein anderes Bild bietet sich hingegen unter Windows: Mit unserem Testprogramm ermittelten wir Werte, die voll und ganz in dem Bereich liegen, was eine moderne Karte können sollte. Auch die Video-Darstellung ist ordentlich, sieht man einmal von Indeo-Filmen ab. Diese ruckelten in der True-Color-

florian stangl

Schnelle Benchmark-Werte hin, theoretische Fähigkeiten her: erst im harten Spielealltag kann die Diamond Edge ihr Können beweisen.
Das mitgelieferte Prügelspiel »Virtua Fighter Remix« ist das bislang einzige Programm, das speziell für die Edge geschrieben wurde und läßt dementsprechend die Grafikmuskeln spielen. Die originalgetreue Umsetzung des Spielautomaten beeindruckt durch detaillierte Polygon-Kämpfer, krankt aber an der mäßig exakten Steuerung. Die Version für Segas Konsole Saturn spielt sich deutlich besser.
Dank des Hi-Color-Modus mit 65.536 Farben und der Super-VGA-Auflösung sieht Virtua Fighter Remix aber um Klassen besser aus als die PC-Konkurrenz. Die Konsolen-Fassung hat aber den Vorteil, daß sie am »unscharfen« Fernseher weicher aussieht als am PC-Monitor, der jede Pixelkante hervorhebt.
Interessant ist natürlich die Leistung der Diamond Edge bei DOS-Spielen, die nicht die 3D-Fähigkeiten unterstützen. Das Ergebnis ist ernüchternd: Das rasante Rennspiel »Bleifuß« wurde unter VGA radikal auf rund die halbe Geschwindigkeit abgebremst im Vergleich zu einer ET-4000-Karte. Dadurch geht das Geschwindigkeitsgefühl fast völlig verloren, auch die Steuerung leidet deutlich.
Unter Super VGA lief Bleifuß annähernd gleich schnell, obwohl der Datendurchsatz viermal höher ist.



Mit dem Media-Rack werden wie bei vielen Soundkarten die verschiedenen Soundkanäle geregelt

Auflösung und auf doppelte Bildgröße hochgezogen (640 x 480 Pixel) derart, daß kaum noch eine fließende Filmbewegung erkennbar war.

Sound

So ganz nebenbei verfügt die Edge auch über Soundausgabe. Technisch ist das kein Problem, denn wenn die Karte sowieso den DMA-Betrieb beherrscht, um sich die Texturen aus dem PC-Speicher zu holen, dann kann sie den DMA auch für Musik nutzen. Interessanterweise gibt die Karte auch General-MIDI-Klänge wieder. Die Samples dieser Sounds befinden sich nicht auf einem ROM der Karte, sondern ebenfalls im RAM des PCs. Unter DOS muß zu diesem Zweck ein residenter Treiber geladen werden, der das MPU-Interface emuliert und der Karte das richtige Sample übergibt.
Adlib und Soundblaster unterstützt die Karte allerdings nicht. Für DOS-Spiele ist zumindest eine Soundblaster-Unterstützung unerläßlich, denn darüber werden meistens Geräusche wiedergegeben. Eine bereits vorhandenen Soundkarte wird also nicht arbeitslos. Falls der zukünftige Edge-Besitzer noch keine Karte besitzt, sollte er diese für DOS unbedingt mitkaufen. Laut Verpackungsaufdruck empfiehlt Diamond diese Vorgehensweise auch. Damit die Musiken der Edge-Karte dann gleichzeitig mit den Geräuschen der zweiten Soundkarte erklingen, sollte man den Line-Ausgang der Diamond-Karte mit dem Line-Eingang der Soundkarte verbinden. Das Kabel dafür liegt der Karte bereits bei. Es gibt noch einen weiteren Grund, warum einen zweite Soundkarte sinnvoll ist: Die Edge-Karte besitzt keinen Verstärker. Falls sie mit passiven Lautsprechern zusammenarbeiten soll, sind die wiedergegebenen Töne selbst bei voll aufgedrehtem Ausgang viel zu leise.
Die General-MIDI-Sounds der Karte sind insgesamt gelungen. Alle Klänge lassen sich auch in orchestralen Stücken gut voneinander unterscheiden. Ihnen fehlt zwar die Brillanz einer separaten General-MIDI-Karte, aber dafür ist das Ganze als Dreingabe auch »umsonst«. Für Hobby-Musiker reicht's und für Spiele allemal.

3D-Spiele

Ursprünglich sollten der Karte vier Spiele beiliegen: »Descent: Destination Saturn« und »Absolute Zero« sowie »Virtua Fighter Remix« und »Panzer Dragoon«. Die beiden letzteren sollten Sega-Umsetzungen von der Saturn-Konsole sein. Übrig geblieben sind in der uns vorliegenden Version lediglich »Virtua Fighter Remix« und ein kleiner Zettel, mit dem man sich



Trotz Pentium/90 und spezieller 3D-Grafikkarte spielt sich Virtua Fighter nicht so flüssig, wie auf der Saturn-Konsole

Descent nachbestellen kann. Von den anderen beiden Spielen fehlt jede Spur.
Virtua Fighter ist eine Umsetzung des Sega-Prügelspiels für die Saturn-Konsole. Zwei Kämpfer stehen sich in einer Arena in schönster 3D-Manier und zusammengesetzt aus texturierten Polygonen gegenüber. Innerhalb einer gewissen Zeit müssen sich die beiden mit möglichst wirksamen Tritten und Schlägen außer Gefecht setzen. Acht Kämpfer stehen zur Verfügung, von denen jeder spezielle Kampftechniken beherrscht. Ziel des »Arcade«-Modus ist es, alle anderen sieben Gegner zu besiegen. Wahlweise können sich auch zwei menschliche Partner beharken. Als Eingabegeräte stehen natürlich das Sega-Joypad mit seinen sieben Tasten und dem Steuerkreuz zur Verfügung. Wahlweise kann aber auch die Tastatur benutzt werden. Außerdem lassen sich die Auflösungen der Texturen und die Schattierungen auswählen, sowie die Musik und die Sounds aktivieren.
Leider reizt das Spiel die Karte noch nicht voll aus. Bei voller Auflösung der Texturen und eingeschalteten Schattierungen bringt es das Programm auf rund 22 Bilder/s. Üblich sind 30 Bilder/s, und das merkt man gegenüber dem Automaten oder der Konsolen-Version deutlich. Die Animationen wirken wesentlich zäher und die Tritte und Hiebe verlieren dadurch einiges an Prägnanz. Und das auf einem Pentium/90 mit einer speziellen 3D-Grafikkarte. Fairerweise muß man dazu sagen, daß »Virtua Fighter« das erste umgesetzte Spiel ist. Beim folgenden »Panzer Dragoon« hat Sega hoffentlich bereits soviel Erfahrungen gesammelt, daß das Spiel flotter abläuft.
Inwieweit Spiele in Zukunft die Fähigkeiten der abgerundeten Texturen und der Lichtreflexe nutzen, kann man noch nicht absehen. Spiele, die darauf programmiert sind, laufen auf jeden Fall nur mit der Edge-Karte beziehungsweise mit Karten, die den NVidia-Chip besitzen. Sega setzt diese Fähigkeiten sicherlich ein, denn die umgesetzten Saturn-Konsolen-Spiele gibt es bis auf weiteres nur für diesen Chip.
Andererseits gibt es von Microsoft demnächst das Programmier-Interface »Direct 3D«. Damit können Programmierer auch dann eine 3D-Karte ansprechen, wenn sie die genaue Hardware gar nicht kennen. Das Zauberwort heißt auch hier wieder »Treiber«. Eine Karte muß also einen passenden Treiber mitliefern, damit Spiele für Direct-3D darauf laufen. Ein Treiber für die Edge-Karte könnte zum Beispiel Probleme mit den Texturen bekommen, welche die Edge-Karte in einem ganz besonderen Format haben will. Direct 3D unterstützt jedoch Texturen in beliebigen Formaten, so daß der Treiber diese erst für den NVidia-Chip umrechnen muß, was wiederum Zeit kostet. Aller Wahrscheinlichkeit nach bietet Direct 3D auch keine gerundeten Flächen oder Lichtreflexe. Diese herausragenden Fähigkeiten bekommt man bei normalen 3D-Spielen also kaum zu sehen. Alles in allem könnte es in der 3D-Zukunft von Windows 95 in Verbindung mit der Edge-Karte also noch zu Problemen kommen.

Was bleibt?

Der erhoffte Überflieger ist die Diamond Edge nicht. Unter DOS ist sie schlichtweg zu langsam. Da fast alle Spiele noch unter DOS laufen, läßt sich das nur schlecht verschmerzen. Aber auch das speziell programmierte und mitgelieferte Spiel »Virtua Fighter Remix« macht nicht den überragenden Eindruck, den wir uns erhofft hatten. Gegen das Virtua Fighter auf der Saturn-Spielkonsole kommt es nicht an. Darüberhinaus ist auch noch nicht klar, welche Spiele überhaupt von Sega oder von anderen Firmen für die Karte umgesetzt werden. Mit der derzeitigen Software-Ausstattung fällt uns eine generelle Kaufempfehlung schwer. Wir würden deshalb erst einmal abwarten, und die Software-Entwicklung für die Karte im Auge behalten. **(hf)**

DAS KLEINE STREITGESPRÄCH

Henrik Fisch debattierte mit unserem technisch versierten freien Mitarbeiter Nico Ernst über Vor- und Nachteile der Edge.



Henrik: Seit drei Monaten freue ich mich auf die Karte, und dann sowas ...
Nico: Na komm, so schlecht ist die Edge auch nicht. Die Windows-Utilities können sich wirklich sehen lassen – vor allem die MPEG-Wiedergabe. 3D-Funktionen, Video und Sound bietet außerdem bisher kein anderer Karten-Hersteller.
Henrik: Da hast Du sicher recht. Aber für den Spieler kommt's im Moment auch noch auf die DOS-Leistung an, und die ist bei der Edge 3D wahrlich nicht berauschend.
Nico: Stimmt. Sogar eine ET4000-Karte macht da mehr Spaß. Dennoch bietet die Edge die fortschrittlichste 3D-Technik ...
Henrik: ... die bisher nur ein Spiel nutzt. Und ob die kommenden 3D-Spiele unter Windows 95 mit der Karte zurecht kommen, hängt ganz von den Treibern ab – und die gibt's auch noch nicht.
Nico: Ja. Den Traum »alles auf einer Karte« erfüllt die Edge bisher noch nicht. Mir scheint, daß das Ding angesichts fehlender Treiber und Spiele einfach zu schnell auf den Markt gebracht wurde. Mit entsprechender Unterstützung wird das Board sicher interessant. Warten wir's ab.

EDGE GEGEN MILLENNIUM

Karte	Edge 3D 3400XL	Matrox Millennium
DOS		
3D-Bench	47,6 Bilder/s	83,3 Bilder/s
Vidspeed		
320 x 200	5572 Byte/ms	48761 Byte/ms
640 x 480	15193 Byte/ms	48759 Byte/ms
Windows		
Wintach 1.2		
640 x 480 x 256	78,66	88,63
640 x 480 x 16,7M	245,00	191,22
WinG	503 Bilder/s	649 Bilder/s

DAS HAUT DEN GRÖSSTEN MAGIER UM!



Inserentenverzeichnis

Gesamtbeilagen: 1 & 1 Direkt Information
Teilbeilagen: Direct Media, Future Technology, Interdiscount, World of games



Board statt Böller? Lieber dem Surren eines neuen CD-Laufwerks als weihnachtlichen Schmalzgesängen lauschen? Unser Hardware-Team verrät auf den nächsten Seiten seine Jahresend-Kauftips.

Schöne Bescherung: Ihr PC kommt langsam in die Jahre und packt die neuen Spiele nicht mehr. Ein alter AT mit 1 MByte RAM sollte sicher gegen ein neues Komplettsystem ausgetauscht werden. Doch was wird aus dem 486er, der vor noch gar nicht allzulanger Zeit eine High-End-Maschine war?

Neben Mainboard und Prozessor tuckern im PC einige weitere Komponenten vor sich hin, die Tempo und Spaß bei Spielen maßgeblich beeinflussen. Mit relativ preiswerten Upgrades bei Grafikkarte oder CD-ROM läßt sich mancher Geschwindigkeitsfrust lindern. Und bei der richtigen Beschallung und einem griffigen Joystick macht's einfach mehr Spaß. Für diese vier Kategorien verraten wir deshalb auf den nächsten Seiten unsere »Jahressieger«: bezahlbare Qualitätsmodelle, die sich im Dauertest in unseren PCs bewährt haben.

Abschließend gibt es den allseits beliebten Basar, in dem Sie von der edlen Westwood-Spielesammlung bis zum Power-Modem zahlreiche weitere Geschenk- oder Selbstkauftips finden. Wir hoffen, daß bei unseren bunt gemischten Empfehlungen eine praktische Anregung für Sie dabei ist. Frohes installieren! **(hl)**



GUT IM GRIFF

Joysticks

Eishockey, Weltraum-Action oder Senkrechtstarter: Welchen Joystick brauche ich für welches Spiel?

Die Auswahl an Joysticks ist riesengroß, die Qualitätsunterschiede sind gravierend und der Verwendungszweck ein weiteres Kaufkriterium. Digital oder analog, Spezialisten und Allrounder buhlen um die Gunst der Käufer. Damit die Qual der Wahl kleiner wird, empfehlen wir Ihnen zwei ausgereifte Joysticks und ein hervorragendes Gamepad.

Microsoft Sidewinder 3D Pro



Der Microsoft Sidewinder 3D Pro ist ein hervorragender Joystick für Simulationen und Rennspiele

Microsofts neuer Joystick steckt voller guter Ideen und einem hochinteressanten Innenleben. Die Abfrage der Hebel-Bewegungen erfolgt nämlich nicht über analoge Potentiometer oder digitale Mikroschalter, sondern mit einer optischen Diode. Dadurch verschleißt oder dekalibriert der Stick nicht, statt dessen verrichtet er seine Aufgabe exakt und zuverlässig. Eine weitere Besonderheit ist das analoge Seitenruder, das durch Drehung des Griffs um seine Mittelachse bewegt wird. Außerdem bietet der Sidewinder 3D Pro acht Feuerknöpfe und einen gut ansprechenden Coolie-Hat.
Einige Spezialfunktionen wie die digitale Abfrage für Jump-and-Runs sowie vier Sondertasten funktionieren übrigens nur mit Spielen, die ausschließlich unter Windows 95 laufen. Andernfalls simuliert der Sidewinder problemlos den Flightstick Pro von CH und das Thrustmaster Flight Control System, zwei der am meisten unterstützten Joysticks. Der gut in der Hand liegende Sidewinder 3D Pro ist mit einem Preis von rund 110 Mark das optimale Gerät für Simulationsfans, Rennfahrer und Raumpiloten.

Gravis Firebird

Wie sein großer Bruder, der Phoenix von Gravis, ist auch der Firebird ein echter Allrounder. Er läßt sich genauso als analoger Stick für Simulationen, wie auch als digitaler Steuerknüppel für Jump-and-Runs einstellen. Der Stick bietet



Der Alleskönner Firebird von Gravis läßt sich für jedes Spiel optimal einstellen

einen kleinen Hebel für die analoge Schubkontrolle, welche ebenso wie die insgesamt 17 Feuerknöpfe für jedes Spiel beliebig programmiert werden darf. Dazu gibt es ein kleines Programm, mit dem Sie in Sekundenschnelle jeden Feuerknopf mit einer Funktion belegen und auch längere Cheatcodes verwenden können. Damit nicht genug: Es ist möglich, eine Funktion beim Drücken und eine andere beim Loslassen zu programmieren.
Die Grifform ist wie beim Phoenix relativ ungewöhnlich, da sie nach unten dünner wird und die Hand so leicht abrutscht. Auch die Position der Feuerknöpfe auf der Griffoberseite ist gewöhnungsbedürftig und für kleine Hände schwer zu erreichen. Wer damit klarkommt, erhält für rund 170 Mark einen zuverlässigen Allrounder.

Gravis Gamepad



Oldie but Goldie: Das Gravis Gamepad eignet sich perfekt für schnelle Sport- und Actionspiele.

Unsere Empfehlung für das optimale Gamepad ist ein alter Bekannter. Gravis hat schon vor etwa drei Jahren die optimale Lösung in puncto Handhabung und Leistung veröffentlicht, das mit einem Preis von ca. 50 Mark allemal sein Geld wert ist. Mittlerweile entdeckten viele Programmierer die Fähigkeiten dieses Gamepads, und so unterstützen immer mehr Spiele die vier Feuerknöpfe. Diese sind nicht nur wegen der besseren Unterscheidung farbig, sondern lassen sich entweder für Spezialfunktionen nutzen (vom jeweiligen Spiel abhängig) oder per Schalter als Dauerfeuerknöpfe einsetzen.
Gerade Sportspiele wie »FIFA Soccer '96« und Jump-and-Runs à la »Das Dschungelbuch« profitieren von der flotten Scheibensteuerung. Wem das zu ungewohnt ist, der schraubt sich einen Ministick drauf. Erfreulicherweise läßt sich das Pad jederzeit mit einem Schalter auf Linkshänder-Betrieb umstellen. **(fs)**



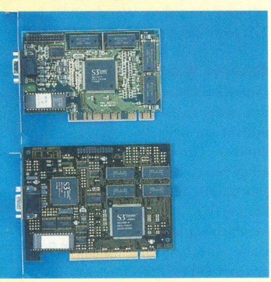
SCHNELLE BILDER

Grafikkarten

The Need for Speed: Die Grafikkarte ist neben dem Prozessor und dem Board die wichtigste PC-Komponente.

Wer sich eine Grafikkarte zum Spielen kauft, den interessieren die Windows-Leistungstests dieser Welt weniger. Reine DOS-Geschwindigkeit ist angesagt. Anders als bei Windows können die Spiele (die es bislang fast nur für DOS gibt) nicht auf einen beschleunigenden Grafiktreiber zugreifen. Also muß die Karten-Hardware fix sein, damit die vom Mikroprozessor gelieferten Grafikdaten in einer ordentlichen Geschwindigkeit im Grafikspeicher der Karte landen. Erst dann sieht der Spieler das Bild auf dem Schirm. Ist die Karte langsam, bremst sie auch den Spielefluß. Das Problem hat sich zwar durch Local-Bus-Systeme entschärft (VLB und PCI); es gibt aber Kandidaten, die eben das entscheidende Quentchen schneller sind als die Konkurrenz.

Der Standard: Elsa Winner 1000 Trio



Wer eine schnelle, preiswerte und zuverlässige Karte sucht, ist mit der »Winner 1000 Trio« von Elsa gut bedient (obere Karte)

Auf der »Winner 1000 Trio« von Elsa ist eigentlich auch nichts wesentlich anderes drauf, als bei der Konkurrenz (Test in PC Player 8/95). Die Karte arbeitet mit dem Trio-64-Chip von S3. Trotzdem bekommt Elsa das Kunststück hin, eine schnellere und zuverlässigere Karte zu konstruieren, als mancher Mitbewerber. Eine Messung mit »Vidspeed« ergab bei 320 x 200 Pixel in 256 Farben einen Wert von 39670 Byte/ms. Bei Super VGA ist sie ein Stück langsamer (23199 Byte/ms).

Die Installation der Treiber bereitete dank mitgeliefertem CD-ROM keine Probleme – und vor allem funktionieren diese auch einwandfrei. Das ist eine nicht zu unterschätzende Kleinigkeit, die viele Entwickler außer Acht lassen. Zum Zeitpunkt unseres Tests hatte Elsa bereits Beta-Treiber für Windows 95 auf die CD gebrannt; inzwischen dürften die endgültigen Treiber fertig sein. Die Karte kostet in der Variante mit 2 MByte RAM rund 400 Mark.

Luxus-Grafik: Matrox Millennium



Die »Millennium« von Matrox ist eine Luxus-3D-Karte, die auch unter DOS und Windows tolle Werte erreicht

Für Spieler ist die »Millennium« von Matrox ein Allround-Talent, denn die Karte ist unter DOS ein wahrer Renner (Test in Ausgabe 8/95). Mit rund 48760 Byte/ms im Vidspeed-Test setzt sie Maßstäbe; auch unter Windows gehört sie zu den schnellsten. Darüberhinaus hat die Millennium noch weitere Feinheiten im Handgepäck: Dreidimensionale Polygondarstellung schafft die Karte mit Flat-, Phong- und Gouroud-Shading; sie kann die Polygone auf Wunsch auch mit einer Textur überziehen. Da demnächst verstärkt Spiele unter Windows 95 herauskommen werden, die solche 3D-Talente ausnutzen, ist die Karte eine spannende Sache. Sie benutzt für die 3D-Berechnungen und für die Texturen den eigenen Grafikspeicher, und der ist aus sogenenntem WRAM aufgebaut; einer Spezialentwicklung der Firma Samsung. Darin liegt ein kleiner Nachteil der Karte, den wir nicht verschweigen dürfen: Speichererweiterungen für die Millennium bekommt man wegen des Spezial-RAMs nur von Matrox zu kaufen – und die sind nicht billig. Die Karte läßt sich damit auf bis zu 8 MByte aufrüsten, die normale Version reicht aber Spiele und für Windows aus.Preis der Grundversion mit 2 MByte RAM: etwa 750 Mark. **(hf)**

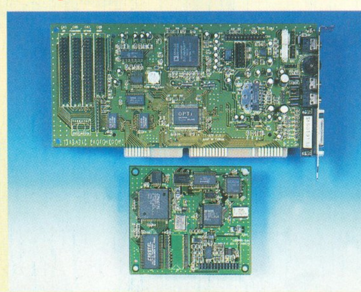
OHRENWÄRMER

Soundkarten

Sprachausgabe, digitalisierte Effekte, bombastische Musik: Ohne den guten Ton machen PC-Spiele nur halb so viel Spaß. Doch wo gibt's die besten Soundkarten für wenig Geld?

Krach machen sie alle. Aber welche Soundkarten haben sich im Dauerbertrieb als zuverlässig erwiesen, klingen wirklich gut und werden von allen Spielen unterstützt? Ein zukunftssicheres Modell für verwöhnte Lauscher gibt's schon für 300 Mark.

Für Spieler: Terratec Maestro 16 SE



Die »Maestro 16 SE« bietet Soundblaster-Kompatibilität und General MIDI

In unserem letzten Soundkarten-Vergleichstest schnitt die Terratec-Karte »Maestro 16 SE« am besten ab. Sie ist kompatibel zu Soundblaster und Soundblaster Pro sowie zum exotischeren »Windows Sound System«. Darüberhinaus besitzt sie vier Anschlüsse für die gängigsten CD-ROM-Laufwerke (Panasonic/Matsushita, Sony, Mitsumi und ATAPI-IDE) sowie einen Wave-Port zum Aufstecken eines General-MIDI-Soundboards.

Erfreuliches Detail: Ein MIDI-Modul liefert Terratec gleich mit, wobei es sich um ein 2-MByte-Modul mit einem Dream-Chipsatz handelt. Der Vorteil der Aufstecklösung: Wer sich später nochmal ein besser klingendes aber auch teureres Modul kaufen will (siehe weiter unten), kann dieses ohne Schwierigkeiten nachrüsten. Der Sound des Wave-Systems ist allerdings völlig in Ordnung; Spieler kommen damit voll auf ihre Kosten. Die Terratec Maestro 16 SE ist für rund 300 Mark erhältlich.

Bitte aufstecken: Wavetable & Co.

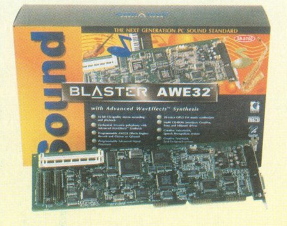
Vor einem Jahr konnten wir die Frage nach den besten General-MIDI-Aufsteckboards ganz einfach mit »Roland SCD-15« und »Roland SCD-10« beantworten. Auch heute setzen diese Karten noch klangliche Maßstäbe, müssen sich inzwischen aber an anderen Boards messen. Zum Beispiel stellte Yamaha neulich das 250 Mark teure Wavetable-Board »DB-50XG« vor. Es ist ebenfalls kompatibel zu General MIDI und läßt sich für Sound-Tüftler obendrein programmieren. Für Spiele ist das zwar uninteressant, Hobby-Musiker haben daran aber ihre Freude.

Schließlich gibt es von Terratec noch zwei hochinteressante Karten: Das 300 Mark teure »Wavetable Professional« bietet ähnliche Sounds wie das SCD-15-Modul von Roland, ist auch großteils kompatibel zu GS, kostet aber weniger als das große Vorbild. Das »Mini Wavesystem« ist dagegen für den kleinen Geldbeutel gedacht: 150 Mark kostet das Kärtchen, bietet dafür aber auch nicht ganz so ausgefeilte Klänge.

Für Musiker: Soundblaster AWE 32

Speziell für Hobby-Musiker ist eine Karte von Creative Labs interessant: der »Soundblaster AWE 32« (nicht die »Value Edition«). Bei ihm handelt es sich im Prinzip um einen kompletten »Soundblaster 16« mit integriertem Wavetable-Modul, Sample-RAM zum Abspielen von Klang-Eigenkreationen und einen Wave-Port zum Aufstecken eines weiteren General-MIDI-Moduls. Das Sample-RAM läßt sich mit zwei 16-MByte-SIMMs auf 32 MByte aufstocken. Fürs Samplen gibt es von Creative die »Vienna«-Software, die digital aufgenommene Klänge schneidet und per Filterhüllkurven des AWE-MIDI-Chipsatzes bearbeitet. Außerdem ergänzt ein MPU-kompatibles General-MIDI-Interface, an das sich per Adapter-Kabel jedes MIDI-Gerät anschließen läßt, den Lieferumfang.

Für Spiele unter DOS sollten Sie allerdings vorsichtig sein; die Programme müssen die AWE 32 speziell unterstützen oder mit einem zur Karte mitgelieferten Treiber gefügig gemacht werden. Dieser beißt sich manchmal mit DOS-Spielen. Preis der Karte: rund 500 Mark. **(hf)**



Die »Soundblaster AWE 32« ist vor allem für Hobby-Musiker interessant

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 211 88
Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr: 9.⁰⁰ - 18.⁰⁰ Uhr, Sa: 10.⁰⁰ - 13.⁰⁰ Uhr
Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

IBM/PC CD-ROM

3D Atlas - Windows 95 .... A 89,99*
3D Ultra Pinaball .... A 69,99
3D Lemmings .... V 89,99
11th Hour .... A 89,99*
11th Hour Limited Edition .... A 89,99*
Aces Collection .... A 69,99
Across the Rhine (1944) .... V 94,99
Action Soccer .... V 74,99
Addams Family Pinball .... A 74,99*
After Shock .... A 84,99*
Air Havoc Controller .... V 74,99
Albion .... V 84,99
Alien Odyssey .... V 69,99
Aliens .... V 74,99
Alone in the Dark 3 .... V 84,99
America 1861 - Civil War .... V 84,99
Archibald Applebrook .... V 74,99
Ascendancy .... V 84,99
Assault Rigs .... A 79,99*
Asterix .... V 69,99
Atari 2600 Action Pack .... V 59,99
Batman Forever .... A 89,99*
Battle Beasts .... A 84,99
Battle Isle 3 WIN .... V 84,99
Battle Race .... A 79,99*
Bazooka Sue .... V 84,99*
Berlin Connection .... V 79,99
Bermuda Syndrom .... A 84,99
Bernhard Langer Golf .... V 69,99*
Biing! .... V 59,99
Bioforge Mission Disk .... V 44,99*
Bioforge Gold .... V 84,99*
Bitmap Brothers Compilation .... A 59,99
Bleifuß .... A 54,99
Blind Date WIN .... V 59,99
Bolo .... V 54,99
Breach 3 .... A 35,99
Brett Hull Hockey 95 .... A 79,99
Bundesliga Manager 3 .... V 74,99
Bundesliga Manager 3 Supporter .... V 49,99
Buried in time .... V 79,99
Burn Cycle .... V 79,99
Burning Steel 3 .... A 84,99
Burning Steel 4 .... V 74,99*
Caesar 2 .... V 79,99

Komplettlösungen in riesiger Auswahl je DM 12,99

Capitalism .... V 79,99
Carrier Strike Force .... V 79,99*
Caribbean Disaster .... V 84,99*
Champion Chip Manger 2 .... V 89,99*
Chewy: Flucht von F 5 .... V 74,99
Civ Net .... V 89,99*
Cobra Powerpack .... A 35,99
Command:Aces of the Deep .... V 79,99
Conquest of the New World .... A 89,99*
Cranberries .... ? 49,99*
Crusader No Remorse .... V 79,99
Cybermage - Darklight Awakening .... V 79,99
Cyber Judas .... A i.Vorb.
Cyber Bikes .... V i.Vorb.
Cyberspeed (WIN95) .... V 74,99*
D-Info (Telefonverzeichnis) .... V 44,99
Daedalus Encounter .... V 89,99
Damnesia .... A 74,99*
Damocles (Mercenery 3) .... A 74,99*
Darker .... A 79,99
Dark Universe .... V 79,99
Das Schwarze Auge 2 .... V 79,99
- Lösungsbuch .... V 24,99
- Audio CD 24,99
Das schwarze Auge 3 .... V i.Vorb.
Death Gate .... E/V i.Vorb.
Deathkeep .... E 74,99*
Deep Sea (X-COM,Subwar 2050) .... V 54,99*
Delphine Classic Collection .... a 54,99
Der kleine Tiger braucht ein Fahrrad .... V 54,99
Der Meister .... V 59,99
Der Planer 2 .... V 79,99
Der Reeder .... V 79,99
Der Talismann .... V 74,99
Descent .... A 79,99
Destruction Derby .... A 89,99
Die Fugger .... V i.Vorb.
Die Schlümpfe : Comic Buch .... V 54,99
Die Siedler 2 - Veni,vidi,vici .... V 84,99*
Dime City .... V 79,99
Digital Dreamware .... ? 39,99
Double Trouble .... A i.Vorb.
Dungeon Master 2 & Komplettlösung .... V 99,99
Earth Command .... A 74,99*
Elder Scrolls 2 .... ? i.Vorb.
Elisabeth 1 .... V i.Vorb.
Empire 2 .... E 69,99
Endorfun .... A 59,99
Entomorph: Plague o.t.D. .... A 74,99
Erben der Erde .... V 84,99
Extractors .... A 59,99
Extreme Pinball .... A 54,99*
Eye of the Beholder Trilogy .... V 94,99

Fade to Black .... V 84,99
Fatal Racing .... A 64,99
Fifa Soccer 96 .... V 79,99
Flight of Amazon Queen .... V 79,99
Flight Unlimited .... V 89,99
FS 5 Designer 2.0 .... V 69,99
FS5 European 1 .... V 54,99
FS5 Flight Shop .... A 79,99
FS5 Hawai .... E 45,99
FS5 Scenary Deutschland Nord .... A 49,99*
FS5 British Isles .... A 49,99
FS5 Scenary Kanarische Inseln .... A 59,99*
Flugsimulator 5.0 Scen. Las Vegas .... A 59,99
Flugsimulator 5.0 Scen. München .... V 54,99
Flugsimulator 5.1 .... V 114,99
Flying Tigers .... A i.Vorb.
Formula One Grand Prix 2 .... V 99,99*
Frankenstein .... V i.Vorb.
Freddy Pharkas .... A 44,99
Fritz 1 .... V 44,99
Full Throttle (Vollgas) .... V 84,99
Future Dimension .... V 59,99
Gene Wars .... V 79,99*
Grand Prix Manager (F 1) .... V 84,99*
Hammer of the Gods .... V 79,99
Hardball 4 .... A 79,99
Hattrick .... V 79,99
Heart of Darkness .... A i.Vorb.
Hereos of Might & Magic .... V 79,99
Hexen .... V 89,99
High Seas Traders .... V 69,99
Hugo 3 .... V 74,99
Ice & Fire .... A 74,99*
Inca Collect.(Inca 1&2&Audio CD) .... V 69,99
Incredible Cars .... V 49,99*
Incredible Toons .... A 59,99*
Indesstructibles .... V i.Vorb.
Indy Car 2 (enhanced vers.) .... A 79,99*
Innocent 2 .... A 69,99*
Iron Angel .... V i.Vorb.
Jagged Alliance .... V 89,99
Jewels of the Orakel .... V 84,99
John Madden Football 96 .... A 79,99*
Kingdom-The Far Reach. .... A 89,99
Kings Quest Collection .... A 84,99
King´s Quest 7 .... V 84,99
King´s Quest Collection (1-6) .... A 84,99
Klik´n Play .... V 84,99
Klik ´n´Play Gamepack .... V 69,99
Knights of Xentar .... V 94,99
Krypton Egg .... V 44,99
Kyrandia 3 .... V 79,99
Lands of Lore 2 .... V i.Vorb.
Last Dynasty .... V 79,99
Legions .... A 79,99*
Leisure Suit Larry 6 .... V 79,99
Leisure Suit Larry Collection (1-6) .... A 84,99
Lemmings für Windows .... A 49,99
Links 386 Pro & Harbour Town & Belfry .... A 59,99
Links 386 Data CD´s je .... E 49,99
Links 386 Troon North .... E 54,99*
Lion .... V 69,99*
Live Action Football .... A 79,99
Locus .... A 89,99*
Lords of the Realm .... V 69,99
Lost Eden .... A 79,99
Lost in Town .... V i.Vorb.
Lucas Arts Cl. Simulations .... A 84,99
(Battlehawk 1942, Their finest Hour+Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)
Mad TV 2 .... V 79,99*
Magic Carpet II .... V 79,99
Magic the Gatering (WIN 95) .... V 99,99*
MAXX .... ? 79,99*
Made in Germany .... V 59,99
(Das schwarze Auge 2, Battle Isle 2, Anstoss)
Mechwarrior 2 .... V 79,99
Mega Pack 3 .... A 77,99
(Vortex, Novastorm, Lemmings, Chronicles, Cyclones, Megarace,Dragons Lair, Reunion, TFX, Journeman Project)
Micro Machines 2 .... A 69,99
Millenia .... V 59,99
Mirage .... E 89,99*
Mission Critical .... A 79,99*
Monopoly .... V 69,99*
Monsterized .... V i.Vorb.
Mortal Coil .... V 64,99
MTV´s Club Dead .... A 49,99
Myst .... V 69,99
NASCAR Racing .... A 79,99
Nascar Track Pack .... A 39,99
Navy Strike .... A 99,99*
NBA JAM Tournement .... A 89,99*
NBA Live 96 .... V 79,99*
NCCA Basketball 2 .... A i.Vorb.
Need for Speed .... A 79,99
Networks .... V 84,99
NHL Hockey ´96 .... V 79,99
Knights of Xentar .... V 89,99
One must fall .... V 69,99
Panic in the Park .... A 79,99
Panzer General 2 (WIN 95) .... V 74,99*
Panzer General 2 (WIN 95) .... E 74,99*
Paparazzi .... E 79,99
Petko .... V 69,99
PGA Tour Golf ´96 .... V 79,99
Phantasmagoria (7 CD´s) .... E 84,99
Phantasmagoria (7 CD´s) .... V 84,99*
Pinb. Dreams Deluxe (+ Data) .... A 74,99
Pinball Fantasies Deluxe .... A 59,99
Pinball Illusions .... A 69,99

Pinball Mania .... A 59,99
Pinball Wizard 2000 .... v 69,99*
Pinball World .... A 67,99
Pitfall (Win 95) .... V 79,99
Pole Position .... V 89,99*
Police Quest 4 .... V 79,99
Police Quest Collection .... A 84,99*
Pool Champion (WIN 95) .... A 69,99*
Power Flight .... A 69,99
(F 15 Strike Eagle 3, F117A Nighthawk, Gunship 2000)
Powerhouse .... V 59,99
Primal Rage .... A 79,99
Prisoner of Ice .... V 84,99
Project Paradise .... A 69,99*
Pro Pinball - The Web .... V 54,99
Prototype .... A 79,99
PsiMaster .... V 89,99*
Psycho Pinball .... A 74,99
Pyrotechnica .... A 54,99
Q - POP .... V 69,99
Quest for Glory 4 .... V 79,99*
Ran Fun Special .... V 32,99
Ran Soccer .... V 79,99
Ran Trainer .... V 87,99
Ran Trainer 2 .... V i.Vorb.
Raven Project .... V 57,99

CD-SUPERSONDERANGEBOTE

Command & Conquer .... V 69,99
Creature Shock .... V 39,99
Elite 3 - First Encounter .... V 35,99
Fifa Soccer .... V 39,99
Hi Octane .... V 49,99
Little Big Adventure .... V 69,99
Magic Carpet+Data Hidden W. .... V 49,99
Marine Fighters (US Navy F. Data) .... V 29,99
Panzer General .... A 39,99
PGA Tour Golf 486 .... A 29,99
Privateer & Strike Commander .... A 39,99
Ravenloft 2 .... A 49,99
Star Trek N. G. Special Edition .... E 99,99
Ultima 8 Pagan .... V 29,99
Wing Commander 3 .... V 79,99
Wing Commander 1 & 2 .... A 39,99

Angebote, solange Vorrat reicht

Rayman .... A 74,99
Rebell Assault 2 .... E 69,99
Rebell Assault 2 .... V 84,99*
Revolution X .... A 89,99*
Ring der Nibelungen .... A 69,99*
Ripper .... V 79,99*
Road Warrior .... A 59,99
Robinsons Requiem .... A 79,99
Saga of Aces .... A 69,99
Sam & Max .... V 79,99
Scavenger .... A i.Vorb.
Sensible Golf .... A 64,99
Sensible World of Soccer .... A 69,99*
Shanghai Great Moments .... V 79,99*
Shockwave Win 95 .... V 79,99*
Sid Meier Classics .... V 84,99*
(Colonization,Civilisation,Railroad Tycoon,Pirates Gold)
Silent Hunter .... A 74,99*
Silent Steel .... V 109,99*
Silverload .... V 69,99
Sim City 2000 WIN95 .... V i.Vorb.
Sim City 2000 Collection .... V 94,99
(URK+Scenary 1+Bonus-Städte London,Venedig,Sydney)
Sim Isle .... E 79,99
Sim Isle .... V i.Vorb.
Simon the Sorcerer 2 .... V 79,99
Simon theSorcerer 1 & 2 Spec. Edition .... V 94,99
Sim Tower .... A 79,99
Sim Tower .... V 79,99*
Sim Town .... V 69,99
Skaphander .... V 64,99
Slipstream 5000 .... V 69,99
Space Academy .... A i.Vorb.
Space Quest 6 .... V 79,99
Space Quest Collection (1-5) .... V 84,99
Star Trek: Next Generation .... V 99,99
Star Trek Judgement Rites Enhanced .... E 89,99*
Star Trek Omnipedia/Encyclopedia .... E 79,99
Star Trek Technical Manual .... V 99,99
Steel Panthers .... V 74,99*
Stonekeep .... V 99,99*
SU - 27 Sukhoi .... A 74,99
Super Karts Plus .... A 49,99*
Super League of Hoboken .... E 69,99
Steel Panthers .... V 74,99
Talismann .... V 74,99*
Terminal Velocity .... A 69,99
TFX EF2000 .... V 89,99*
The Dig .... E 69,99
The Dig .... V 84,99*
The Raven Project .... V 74,99
The Scroll .... V 59,99

PC 3,5" noch immer und viele Sony Playstation Spiele lieferbar

This Means War .... V 84,99*
Thunderhawk 2 .... V 79,99*
Thunderscape .... A 74,99*
Tie Fighter .... E 69,99*
Tilt .... A 54,99*
Tiny Troops .... A 69,99*
T - MEK .... A 79,99*
Total Distortion .... E 74,99
Tower .... A 89,99
Tower Assault (Alien Breed 3) .... A 59,99
Transport Tycoon Deluxe .... V 84,99
Trial by Magic .... A
i.Vorb.
Tri - Tryst (Windows 95) .... A i.Vorb.
Tuneland .... V 69,99
Turrican 2 .... V 59,99
UEFA Champion League .... A 74,99*
Unnecessary Roughness 95 .... A 69,99
Urmels Filstudio .... V 79,99
US Navy Fighter Gold .... V 84,99
USS Ticonderoga .... A 74,99
USS Ticonderoga (WIN) .... A 74,99*
Virtua Chess .... V 79,99

Vollgas .... V 84,99*
Warcraft 2 .... V 79,99
Wargame Bundle .... E 74,99
(American Civil War 1-3, Gold of America, Reach for Stars,Warlords)
Warlords 2 Deluxe .... E 74,99
Warriors .... V 79,99
Waterworld Action .... V 89,99*
Waterworld Strategy .... V 89,99*
Wayne Gretzky All Stars .... A 74,99*
Werewolf vs. Comanche .... V 79,99
(Update und Netzwerkfähig)
Westwood Compilation .... V 79,99*
Wetlands .... V 59,99
Whales Voyage´s II (Windows) .... V 84,99
Willi Lemkes Fussballmanager .... V 64,99
Wing Armada Windows .... A 74,99*
Wing Commander 4 .... V 99,99*
Wipeout .... A 89,99
Witchaven .... A 79,99
Wolf .... V 74,99
Wolf-The Simulation .... ? 69,99
Woodruff (Goblins 4) .... V 79,99
Worms .... V 69,99*
Wrath of Earth .... A 54,99
WWF Wrestlemania .... A i.Vorb.
X - Wing Enhanced .... V 69,99
X - Wing Collection .... V 79,99*
Z .... ? 69,99

SONDERANGEBOTE CD-ROM

7th Guests .... A 24,99
Aces over Europe .... V 9,99*
Action Pack .... E 24,99
Alien Logic .... A 35,99
Battle Isle 2 Pack incl. Scenary CD .... V 74,99
Beneath A Steel Sky .... A 24,99
Bureau 13 .... V 19,99
Burning Steel 2 .... V 39,99
Civilisation .... A 35,99
Colonization .... V 39,99
Dark Sun 2 .... A 35,99
Das schwarze Auge 1 .... V 44,99
Dawn Patrol .... V 29,99
Day of Tentacle .... V 34,99
Der Clou plus Profidisk .... V 29,99
Die Siedler .... V 39,99
Die total verrückte Rally .... V 39,99
Dreamweb .... V 29,99*
Dune 2 .... V 39,99
EA Sports Rugby .... E 39,99
Elite 2 .... V 24,99
Gobliins 1 und 2 .... V 24,99
Hell (Adv. Point) .... V 24,99
Hellfire Zone .... A 24,99
Hole in One .... A 24,99
Hollywood Pictures .... V 69,99
Inca 1 .... V 29,99*
Indy Car Racing .... A 24,99
Kings Quest 6 .... V 24,99*
Kyrandia 2 (Hand of Fate) .... V 35,99
Labyrinth of Time (EA Classic) .... A 29,99
Lands of Lore .... V 35,99
Lost in Time .... V 24,99
Made in Germany .... V 59,99
(Das schwarze Auge 2, Battle Isle 2, Anstoß)
Magic Carpet .... V 39,99
Magic Carpet Data:Hidden Worlds .... V 29,99
Master of Orion .... A 35,99
Menzoberanzan .... A 35,99
NHL Hockey 94 (EA Classic) .... A 29,99
Noctropolis (EA Classic) .... A 29,99
Paws of Fury .... A 19,99
PGA Tour Golf Windows .... V 29,99*
Pirates Gold .... A 35,99
Populous 2 / Powermonger Classic .... A 29,99
Prince of Persia Collection .... A 44,99*
Privateer (EA Classic) .... A 29,99
Railroad Tycoon Deluxe .... A 35,99*
Rebell Assault .... V 39,99
Sci-Fi-Pack .... E 24,99
Shadowcaster Classic .... A 29,99
Sim City Enhanced .... V 24,99
Simulation Compilation .... V 54,99
(F-14 Fleet Defender,1942 Pacific Air War,Wings of Glory)
Space Hulk (EA Classic) .... V 29,99
Space Quest 4 .... V 24,99
Sport Compilation .... V 59,99
(Fifa Soccer 95, PGA Tour Golf 486, Formula One Grand Prix)
SSN Seawolf Classic .... V 29,99
Star Crusader .... V 19,99
Star Trek 25th .... A 29,99
Strategy Compilation .... V 54,99
(Transport Tycoon, Theme Park)
Strike Commander Classic .... A 29,99
Subwar 2050 .... V 35,99
Superstreetfighter 2 Turbo .... V 69,99
Syndicate Plus Classcic (inkl. Data) .... V 29,99
System Shock (EA Classic) .... V 29,99
Task Force 1942 .... A 35,99
The Hidden Below Jewel Case .... V 24,99
Ufo .... A 35,99
Ultima 7 Compilation (EA Classic) .... A 29,99
Ultima Underworld 1+2 (EA Classic) .... A 29,99
Wing Armada EA Classic .... A 29,99
Wing Commander 2 (EA Classic) .... A 29,99
Wizardry 6+7 .... V 39,99
X - COM .... V 49,99

JOYSTICKS & SOUNDKARTEN

Gravis/Advanced Gravis PC

Analog Pro 49,99
Game Pad 34,99
Eliminator Game-Card 44,99
Gravis Firebird 119,99
Phoenix 179,99
Gravis Ultrsound MAX 279,99
Gravis Ultrasound ACE 159,99

Thrustmaster

Flight 2 Control 119,99
Flight Control Pro 219,99
Formular T1 Lenkrad 249,99
Game Card 49,99
Rudder Pedals 259,99
Thrustmaster XL 59,99
Weapon Control Mark 2 189,99

Creative Labs Soundkarten

SB 16 Value Edition 170,99
SB AWE 32 Value IDE 289,99
Wave Blaster 2 289,99
Aktiv Latsprecher 80 Watt 85,99

Nach Drucklegung indizierte Spiele werden von uns selbstverständlich nicht mehr vertrieben.

Ⓥ kompl. deutsche Vers. Ⓐ deutsche Anl. Ⓔ englische Anl. ⊛ noch nicht lieferbar







POLE-POSITION
Formel 1 Teamchef

POLE POSITION
dt. Version
CD-Rom DM 89,99 *

Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9.99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung.
Bitte Spielepreise zzgl. DM 8,-- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00.
Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,-.
(Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen).
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von DM 20,-.
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.
Achtung: Ladenpreise weichen ab!



WING COMMANDER IV
- dt. Version erscheint zwischen Weihnachten und Neujahr
- engl. Version erscheint ca. 1. Woche vor Weihnachten

jeweils CD-Rom **DM 99,99 ***

Bestellannnahme:
Mo - Fr: 8.⁰⁰ - 18.⁰⁰ Uhr
Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör.**
Tel.: (0 24 03) 2 11 88
Fax: (0 24 03) 3 53 51



QUAD SATT

CD-ROM-Laufwerke

Quasi jedes neue PC-Programm erscheint auf CD-ROM. Zum Spielerglück fehlt nur noch das optimale Quadspeed-Laufwerk unter der Tanne.

Kaum ein Spiel wird heute noch auf Diskette veröffentlicht. CDs haben die guten alten Floppies fast völlig verdrängt. Kein Wunder, schließlich können sich die Programmierer hier platzmäßig austoben: Über 600 MByte passen auf eine CD-ROM-Scheibe. Genau das richtige für digitalisierte Videos, Sprachausgabe und anderen modernen Schnickschnack, der viel Platz frißt. Ein CD-Laufwerk gehört da zur Standard-Ausrüstung jedes PC-Spielers.

Vor einem Jahr repräsentierten noch die Doublespeed-Modelle den Stand der (erschwinglichen) Technik. Inzwischen bekommt man für das gleiche Geld (rund 300 – 400 Mark) die doppelt so schnellen Quadspeed-Laufwerke. Etwas langsameres als ein Quadspeed-Laufwerk sollten Sie heute nicht mehr kaufen. Auch umständliche Caddys gehören der Vergangenheit an: Bis auf CD-Wechsler besitzen alle Laufwerke die unkomplizierte ausfahrbare Lade; ganz wie bei den CD-Playern einer HiFi-Anlage. Achten Sie darauf, daß Sie das Laufwerk über ein Audio-Kabel mit ihrer Soundkarte verbinden. Falls ein Spiel Musik oder Sprache von der CD spielt, und Sie keine Audio-Verbindung geschaffen haben, hören Sie nichts.

Quadspeed-Darling: Toshiba XM-5302B

Verschiedene Anschluß-Varianten der CD-ROM-Laufwerke gehören dank ATAPI-IDE inzwischen der Vergangenheit an. Dafür prügeln sich die Laufwerke öfters mal mit einer am gleichen Kabel angeklemmten Festplatte. Toshibas Laufwerk kann über diese Problemchen nur müde lächeln. Das »XM-5302B« läuft nach unseren Tests mit allen Festplatten, ohne dabei die Platte in den langsamen »PIO Mode 0« zu zwingen. Der schnelle Datentransfer von und zur Festplatte mit »PIO Mode 3« ist nämlich nur dann möglich, wenn das am gleichen Kabel angeschlossene CD-ROM-Laufwerk ebenfalls diesen Modus beherrscht. Das Toshiba-Laufwerk kann's und schließt damit eine mögliche Fehlerquelle aus.

Auch sonst bereitet das Modell keine Schwierigkeiten: Master- oder Slave-Betrieb gewählt, Treiber eingebunden und los. Natürlich handelt es sich bei dem Laufwerk um eine Quadspeed-Variante, die obendrein mit 256 KByte Cache ausgestattet ist. Alles in allem also ein klasse Standard-Laufwerk, das sich in jedem PC wohl fühlt. Der Preis bewegt sich im Bereich um die 350 Mark.

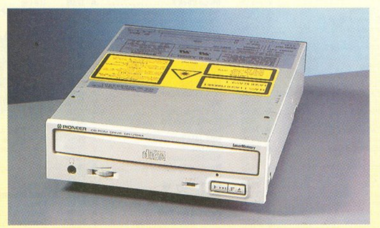


Toshibas Quadspeed-Laufwerk XM-5302B ist schnell und zuverlässig

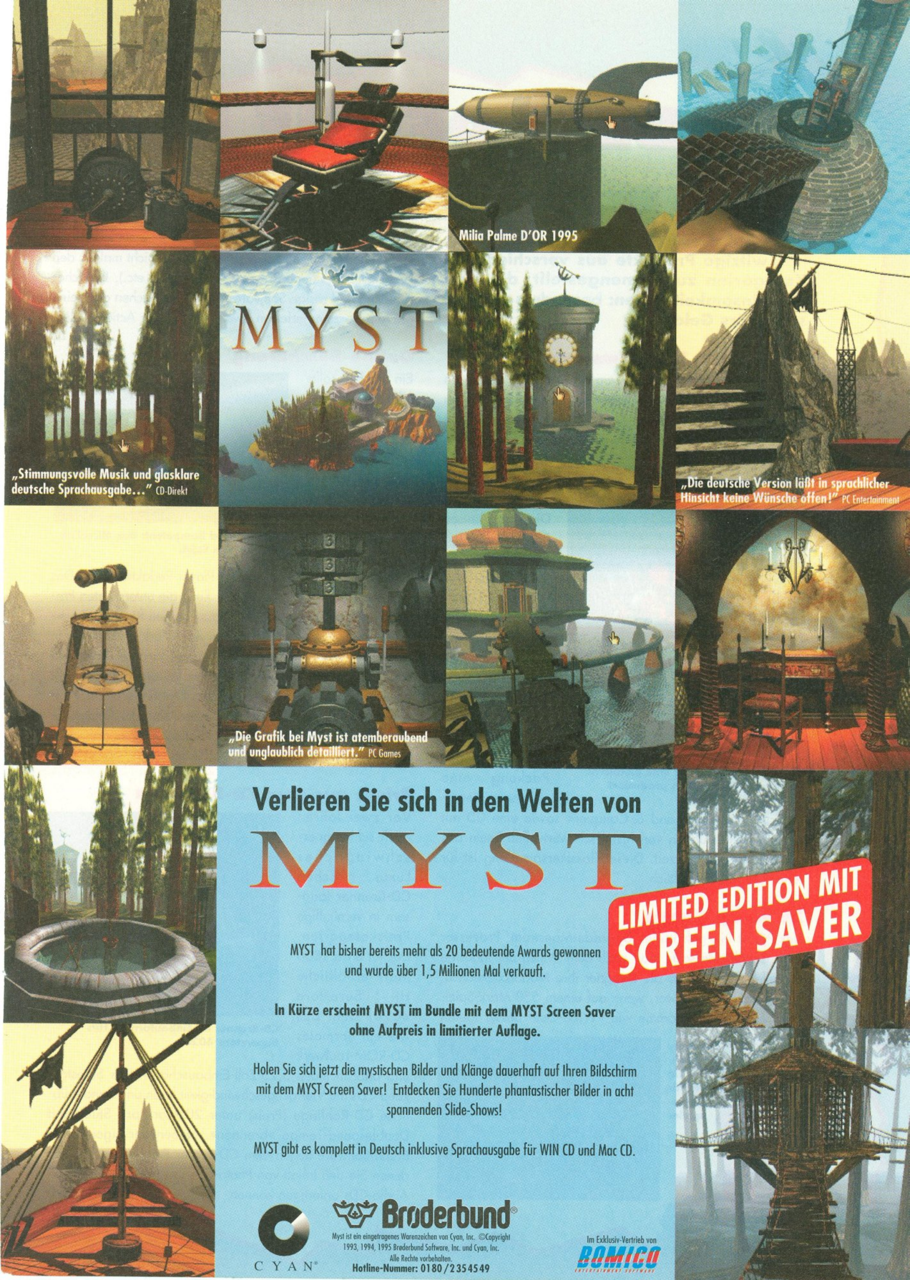
SCSI-Profi: Pioneer DR-U124X

Sollten Sie bereits einen SCSI-Adapter in Ihrem PC stecken haben, lohnt es sich, einen Blick auf das »DR-U124X« von Pioneer zu werfen. Auch bei diesem Laufwerk handelt es sich um einen Quadspeed-Typ (Datenrate mindestens 600 KByte/s). Es ist eines der Flottesten in seiner Liga: Seine Zugriffszeit, also die Zeit die das Laufwerk zum Auffinden einer Datei benötigt, zeichnet es als eines der schnellsten Laufwerke auf dem Markt aus.

Die Installation ist SCSI-typisch ein Kinderspiel: Lediglich die SCSI-ID muß der Käufer am Laufwerk einstellen, an den SCSI-Controller anschließen, und schon kann er loslegen. Sehr praktisch sind auch die Bedienelemente an der Frontseite des Laufwerks. Mit diesen können Audio-CDs abgespielt werden, ohne daß unter DOS oder Windows ein entsprechendes CD-Programm läuft. Eine Taste ist für »Play/Skip«, die andere für »Stop/Eject« zuständig. Ein Audio-Kabel und Schrauben für die Befestigung im PC liefert Pioneer gleich mit. Kostenpunkt: rund 450 Mark. **(hf)**



Interessant für SCSI-Fans: Von Pioneer gibt es das »DR-U124X«, das sehr schnell ist und auch ohne Software Audio-CDs abspielt.


Milia Palme D'OR 1995
MYST
„Stimmungsvolle Musik und glasklare deutsche Sprachausgabe..." CD-Direkt
„Die deutsche Version läßt in sprachlicher Hinsicht keine Wünsche offen!" PC Entertainment
„Die Grafik bei Myst ist atemberaubend und unglaublich detailliert." PC Games
Verlieren Sie sich in den Welten von
MYST
LIMITED EDITION MIT
SCREEN SAVER
MYST hat bisher bereits mehr als 20 bedeutende Awards gewonnen und wurde über 1,5 Millionen Mal verkauft.
In Kürze erscheint MYST im Bundle mit dem MYST Screen Saver ohne Aufpreis in limitierter Auflage.
Holen Sie sich jetzt die mystischen Bilder und Klänge dauerhaft auf Ihren Bildschirm mit dem MYST Screen Saver! Entdecken Sie Hunderte phantastischer Bilder in acht spannenden Slide-Shows!
MYST gibt es komplett in Deutsch inklusive Sprachausgabe für WIN CD und Mac CD.
CYAN®
Brøderbund®
Myst ist ein eingetragenes Warenzeichen von Cyan, Inc. ©Copyright 1993, 1994, 1995 Brøderbund Software, Inc. und Cyan, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.
Hotline-Nummer: 0180/2354549
Im Exklusiv-Vertrieb von
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

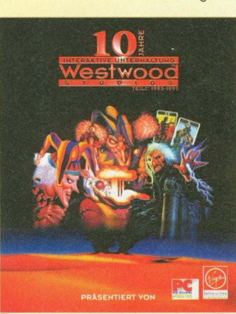
BEST OF THE REST

Krimskrams

Auf dieser Seite haben wir für Sie witzige Produkte aus verschiedenen Kategorien zusammengestellt, die eine Gemeinsamkeit haben: besonders viel Leistung fürs Geld.

Westwoods Jubiläums-Sammlung

Zum zehnjährigen Jubiläum von Westwood haben Virgin Interactive und PC Player eine Compilation mit 5 Spielen zusammengestellt. Ein farbiges, 64 Seiten starkes Büchlein enthält eine ausführliche Firmengeschichte, Interviews und Anekdoten der Kult-Entwickler aus Las Vegas. Die enthaltenen Programme sind im einzelnen die drei Teile der »Kyrandia«-Adventureserie, das Rollenspiel »Lands of Lore« sowie der Taktik-Klassiker »Dune 2«.



Virgin Deutschland hat eine exklusive Westwood-Compilation produziert

Als Bonus befinden sich in der Packung eine spielbare Demoversion von »Command & Conquer« sowie eine CD mit Videoaufzeichnungen von historisch wertvollen Titeln aus der Westwood-Frühzeit. Diese Klassikersammlung ist für rund 100 Mark erhältlich.

Zweit-Spielzeug

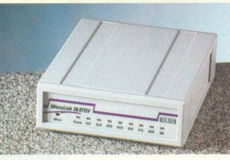
Der PC ist ein gefräßiges Upgrade-Monstrum: Prozessor oder Grafikkarte sollte man nach dem Willen der Industrie schneller wechseln als die Designer ihre Modekollektionen. Da schluckt man schwer, wenn auf einem 550-Mark-Spielzeug einzelne Programme wie »Wipe-Out« besser laufen als auf dem 5500-Mark-Pentium-Boliden. Die Sony Playstation ist momentan das Darling in der Videospielszene und bietet geniale Technik für wenig Geld. Die Spiele sehen entsprechend gut aus und sind teilweise noch nicht mal für den PC erhältlich (»Ridge Racer«, »Toshinden«, etc.). Einfaches Handling und rosige Software-Aussichten machen die kleine graue Kiste zum perfekten Zweitgerät für alle Actionspieler.



Sony Playstation: Ein Traum für Videospieler

Online-Bescherung

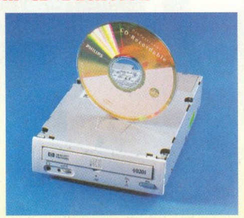
Ein Modem sollte schnell sein, übertragungssicher und natürlich preiswert. Diese Kriteren erfüllt das ELSA Microlink 28.8TQV, welches nicht von ungefähr auf so manchem Schreibtisch in der PC-Player-Redaktion steht. Das Modem ist mit 28.800 bit/s sehr flink, die unterstützten Protokolle »V.34« sowie »V.Fast Class« sorgen für hohe Zuverlässigkeit und der Preis ist mit ca. 450 Mark vollkommen in Ordnung. Die beiliegende Software (darunter Fax- und Anrufbeantworter sowie »Telix für Windows Lite«) läßt kaum Wünsche offen, auch mit den Treibern sollte es keinerlei Probleme geben. Last but not least sind die Abmessungen des Microlink so kompakt gehalten, daß es garantiert auf jedem Schreibtisch ein Plätzchen findet.



Kompakt und kompetent: das Microlink 28.8TQV von ELSA.

Frisch aus dem CD-Backofen

Vor zwei Jahren noch schier unerschwinglicher Luxus, rutschen CD-Brenner langsam in vernünftige Preiskategorien. Das für etwa 1800 Mark erhältliche HP Surestore 4020i sieht aus wie ein normales CD-ROM-Laufwerk und paßt in jeden 5,25-Zoll-Einbauschacht. Das Surestore kann CDs mit Vierfachgeschwindigkeit lesen und handelsübliche CD-Rohlinge (Preis: unter 20 Mark pro Stück) mit Doublespeed-Tempo »brennen«. Neben der eigentlichen Brenn-Software liegen dem CD-Writer Programme bei, mit denen Sie den Inhalt von Photo-CDs anschauen und schnell Audio-CDs anfertigen können. **(la/hl)**



CD-Brenner im Einbauformat: HPs Superstore 4020i.



HIGHWAY TO HELL...

BERLINS NO.1 IN GAMES

	3,5	CD		3,5	CD		3,5	CD		3,5	CD		3,5	CD
11th Hour	-	99,95*	Dark Seed 2	-	99,95*	Jack the Ripper	-	89,95*	Police Quest Deluxe (1-4)	-	99,95*	This Means War	-	99,95*
1830 (AH)	109,95	89,95	Dark Sun 2	99,95	89,95	Jagged Alliance	-	ab 79,95	Populous 2+ Powermonger	-	29,95	Thunderscape	-	89,95
3D Pinball Outpost	-	89,95	D-Day	-	99,95	Jagged Alliance Data	-	i.V.	Primal Rage	-	89,95	Thunderstrike	-	i.V.
Absolute Zero	89,95*	89,95*	Deadline	-	89,95*	Jazz Jackrabbit	-	79,95	Privateer 1 Deluxe	-	29,95	Tie Fighter	99,95	99,95*
Abuse	-	i.V.	Deadly Skies	-	i.V.	Jetfighter 3	-	99,95*	Pro Pinball	-	89,95*	Tilt	-	89,95*
Aces Deluxe	-	79,95	Death Keep	-	i.V.	J. Madden Football '96	-	89,95*	Psychic Detective	-	99,95*	Time Gate	-	89,95*
Aces of the Deep 2	-	89,95	Defcon 5	-	i.V.	Kings Quest 7	-	99,95	Psycho Pinball	89,95	79,95	Transport Tycoon Deluxe	-	99,95
Across the Rhine 1944	-	99,95	Der Planer 2	-	79,95*	Kings Quest Deluxe (1-6)	-	99,95	Ran Soccer	-	89,95	Tony La Russa Baseball 3	-	99,95
Action Soccer	-	89,95	Descent 1	89,95	89,95	Knights of Xentar-Dr. Knight 3	-	99,95	Ravenloft 2 Stone Prophet	-	89,95	Top Gun	-	99,95*
Advanced Tactical Fighters ATF	-	99,95*	Descent to Undermountain	-	i.V.	Lands of Lore 2	-	i.V.	Rebel Assault 2	-	79,95*	Touché	-	89,95*
AH-64 D Longbow	-	99,95*	Destruction Derby	-	89,95*	Larry Deluxe (1-6)	-	99,95	Red Ghost	-	89,95*	Tyrian	-	79,95*
Advanced Civilization (AH)	-	99,95*	Die Siedler 2	-	99,95*	Last Bounty Hunter	-	89,95*	Riddle of Master Lu	-	89,95	Ultima 7 Deluxe (1-2)	-	29,95
Age of Rifles	-	99,95*	Discworld 1	89,95	89,95	Legend of Kyrandia 3	-	89,95	Ring Cycle (Nibelungen)	89,95*	89,95*	Ultima 8 inc. Speech Pack	-	29,95*
Air Power	-	89,95	Dragon Lore	-	89,95	Lemmings 3 D	-	99,95	Road Warrior	-	89,95*	Ultima Underworld Deluxe (1-2)	-	29,95
Albion	-	99,95*	Druid – Der Druidenzirkel	-	89,85*	Links 386	99,95	79,95	Ruins	-	79,95*	Under a Killing Moon	-	99,95
Alien Odyssey	-	89,95*	DSA 1 - Schicksalsklinge	49,95	49,95	Links Kurse	ab 49,95	ab 54,95	Sam & Max	99,95	99,95	Unnecessary Roughness 96	-	89,95*
Aliens	-	89,95*	DSA 2 - Sprachdisk	34,95	s.u.	Little Big Adventure	-	99,95	Sensible Golf	84,95*	79,95*	US Navy Fighters	-	99,95
Alone in the Dark 3	-	99,95	DSA 2 - Sternenschweif	79,95	79,95	Loadstar	-	89,95*	Sensible World of Soccer	79,95*	79,95*	Vikings	-	i.V.
Amerika (Civil War-Empire)	-	89,95	DSA 3 - Schatten über Riva	-	i.V.	Lost Admiral 2	-	99,95*	Shadow Caster	-	29,95	Virtual Karts	-	i.V.
Anstoß	79,95	99,95	Duke Nuk'em 3D	-	89,95*	Machiavelli	109,95	99,95	Shanghai 3	-	89,95	Virtual Pool	-	89,95
Anvil of Dawn	-	99,95*	Dune 2	49,95	49,95	Mad TV 2	-	i.V.	Shannara	-	99,95*	Virtual Snooker	-	89,95*
Apache Longbow	-	89,95	Dungeon Keeper	-	99,95*	Magic Carpet 1	-	89,95	Shellshock	-	89,95*	Voll Gas-Full Throttle	-	69,95
Archibald Applebrook	-	89,95	Dungeonmaster 2	99,95	99,95	Magic Carpet 1 Data	-	39,95	Shockwave	-	89,95*	Warcraft 1 Orcs & Humans	89,95	89,95
Ascendancy	-	79,95	Earthworm Jim 2	-	79,95*	Magic Carpet 2	-	89,95	Silent Hunter	-	89,95*	Warcraft 2 Tides of Darkness	-	89,95*
A-Train 4 Networks	109,95	89,95	Elder Scrolls 2	-	89,95*	Magic the Gathering	-	99,95*	Sim City 2000	109,95	99,95	Warhammer The Horned Rat	-	99,95*
Atari 2600 Action Pack 1	-	59,95	Elisabeth	-	89,95*	Maniac Mansion 2	99,95	79,95	Sim Isle	-	99,95	Warlords 2	89,95	-
Atari 2600 Action Pack 2	-	59,95*	Empire Deluxe 2	-	89,95	Master of Antaris/Xenon	-	i.V.	Sim Tower	109,95	99,95	Waterworld	-	i.V.
Atztec-Empire of Blood	-	99,95*	Entomorph	-	99,95	Master of Magic	-	49,95	Simon the Sorcerer 1	-	49,95	Werewolf vs Commanche	-	99,95
Awful Green Things f. O. Space	89,95*	89,95*	Epic Pinball Delure 1-3	-	79,95	Master of Orion	-	39,95	Simon the Sorcerer 2	99,95	89,95	Wetlands	-	79,95
Bad Mojo	-	i.V.	Escalation	-	89,95*	Mechwarrior 2	-	89,95	Slipstream 5000	79,95	79,95	Wing Commander 3	-	99,95
Batman Forever	-	89,95*	ESPN NBA Airborne 95	-	89,95*	Mechwarrior 2 Data	-	44,95*	Space Bucks	-	89,95*	Wing Commander 4	-	99,95*
Battle Beast	-	69,95	Exploration	-	89,95*	Megaman X	-	79,95*	Space Marines	-	89,95*	Wipeout	-	89,95*
Battle Cruiser 3000	-	i.V.	Fade to Black	-	99,95	Metal Lords	-	99,95*	Space Quest 6	-	89,95	Witchhaven	-	89,95

Veni, vidi, vici...

HIGHWAY TO HELL und spielbrett präsentieren:

Kurfürsten

Der Spieletempel! Die ganze Welt der Spiele auf drei Etagen. Computerspiele, Vid

Battlegrounds 1: Ardennes	-	99,95	Fantasy Fiefdom	-	89,95*	Metaltech Earthsiege 2	-	89,95*	Space Quest Deluxe (1-5)	-	99,95	Witchwood	89,95*	89,95*
Battlegrounds 2: Gettysburg	-	99,95*	Fantasy General	-	i.V.	Micro Machines 2	79,95	89,95	Spaceward Ho! 2	-	i.V.	Wizardry Deluxe (6-7)	-	99,95
Battle Isle 2	-	49,95	Fast Attack	-	99,95*	Microsoft Arcade 2 Windows 95	-	69,95*	Spycraft 007	-	i.V.	Wooden Ships & Iron Men	-	99,95*
Battle Isle 3	-	89,95	Fatal Racing	-	89,95	Milennia	-	89,95*	SSI Collectors Edition	-	99,95	Worms	-	89,95*
Battle Race	-	79,95*	FIFA Soccer 96	-	89,95	Mission Critical	-	99,95*	SSN-21 Seawolf	-	29,95	WWF Wrestling	-	79,95*
Battles in Time	-	99,95*	Flight Commander 2 (AH)	79,95	79,95	Monopoly	-	89,95*	Star Control 3	-	99,95*	X-COM (UFO 2)	109,95	79,95
Beavis & Butthead	-	89,95*	Flight of the Amazon Queen	89,95	79,95	Monster Island	-	i.V.	Star Trek - Judgement Rites	-	39,95	X-Wing Deluxe	-	79,95
Biing	89,95	89,95	Flight Unlimited	-	79,95	Myst 1	-	89,95	Star Trek - Omnipedia	-	89,95	Z	89,95*	89,95*
Bioforge	-	99,95	Formula One GP 1	-	39,95	Myst 2	-	i.V.	Star Trek - TNG A Final Unity	-	99,95			
Bleifuß - Screamer	-	99,95	Formula One GP 2	-	99,95*	Nascar Racing	89,95	89,95	Star Trek - TNG Klingon	-	99,95	**TRADING CARD GAMES**	**Starter**	**Booster**
Bundesliga Manager 3	89,95	-	Formula One GP 2 Manager	-	99,95*	Nascar Racing Track Packs	-	39,95	Star Trek - Technical Manual	-	99,95	Duelist Zeitschrift	-	9,95
Burning Steel 4	-	89,95*	Frankenstein	-	99,95*	Navy Strike	-	99,95*	Steel Panthers	-	89,95	Magic TG dt 3rd Edition UL	14,95	4,95
Burried in Time (J.Man Pr. 2)	-	99,95	Front Page Sports Baseball	109,95	99,95	NBA Jam TE	79,95*	79,95*	Stonekeep	-	99,95	Magic TG dt 4th Edition UL	17,95	5,95
Caesar 2	-	89,95	Front Page Sports Football 96	-	99,95*	NBA Live 96	-	i.V.	Strike Commander Deluxe	-	29,95	Magic TG dt Renaissance L	-	3,95
Capitalism	-	89,95	FX Fighter	-	89,95	Nectaris	49,95	-	SU 27 Flanker	-	79,95*	Magic TG dt o. us Homelands L	-	3,95
Caribbean Disaster	89,95*	99,95*	Gabriel Knight 2 The Beast Within	-	89,95*	Need for Speed	-	89,95	Syndicate 1 Deluxe	-	29,95	Magic TG us Falling Empires L	-	2,95
Cessmaster 5000	-	89,95*	Gadget	-	99,95	NHL Hockey 96	-	89,95	Syndicate 2	-	i.V.	Magic TG us Chronicles UL	-	4,95
Chronomaster	-	99,95*	Gene Wars	-	89,95*	Panic in the Park	-	89,95	System Shock	-	29,95*	Magic TG us Ice Age L	17,95	5,95
Civnet	-	99,95*	G-Nome	-	89,95*	Panzer General 1	89,95	ab 69,95	Talisman	-	89,95*	Mittelerde L	i.V.	i.V.
Cobra Mission	99,95	-	Hardball 5	-	89,95	Panzer General 2 Allied General	-	89,95*	Task Force 1942	-	39,95	Star Trek TNG UL	19,95	5,95
Colonization	-	49,95	Harvester	-	99,95*	Paparazzi	-	99,95	Tek War	-	99,95	Star Trek TNG Altern. Universe L	-	i.V.
Command & Conquer	-	99,95	Hattrick (Ikarion)	89,95	79,95	Pax Imperia 2	-	89,95*	Terminal Velocity	-	79,95	Star Wars L	19,95*	5,95*
Conqueror A.D. 1086	-	89,95	Heart of Darkness	-	99,95*	Perfect General 2	-	89,95	Terminator Future Shock	-	99,95*	Vampire (Jyhad) L/UL	17,95	5,95
Conquest of the New World	-	89,95*	Heroes of Might & Magic	-	89,95	Perfect General 2 Editor	49,95	-	Terra Nova	-	99,95*	Vampire (Jyhad) Dark Souver. L	-	i.V.
Creation	-	i.V.	Hexen	-	89,95	PGA Tour Golf 96	-	89,95	TFX - 2000	-	99,95*	Wing Commander L	14,95	5,95
Creature Shock	-	89,95	High Octane	-	89,95	Phantasmagoria	-	99,95	The Ancients	-	89,95*	Zubehör-Acryl Box (100 Cards)	-	1,95
Crusader (Origin)	-	99,95	Hokus Pokus	-	69,95	Pinball Fantasies Deluxe	-	89,95	The Dig	-	79,95*	Zub.-Card Crypts (f.80 Cards)	-	3,95
Cyber Bikes	-	89,95*	Hyper 3 D Pinball	-	89,95*	Pinball Illusions	79,95	79,95	The Hive Windows 95	-	89,95*	Zub.-Card Crypts (f.1000 Cards)	-	5,95
Cyber Judas	-	99,95*	Ice & Fire	-	89,95*	Pitfall Windows 95	-	79,95	The Mummy	-	i.V.	Zub.-Collectors Card Album	-	14,95
Cyberia	-	89,95	I have no Mouth and must srceam	-	89,95*	Pinball World	-	i.V.	Theme Hospital	-	89,95*	Zub.-Hologr. Einzelkartenh. 100 St.	-	2,95
Cybermage	-	99,95*	Indycar Racing 2.0	-	89,95*	Pole Position	-	89,95*	Theme Park	89,95	89,95	Zub.-Hologramm Pages 50 St.	-	24,95
Daedalus Encounter	-	99,95	In the 1st Degree	-	99,95*	Police Quest 6 SWAT	-	89,95*	The Raven Project	-	i.V.	Zub.-Scrye Life Counter L	-	ab 13,95

030/886 82 964

Neue Telefonnummer ab 1.12.95!

+++ PC +++ PC-CD +++ TRADING CARD GAMES+ZUBEHÖR +++ JAGUAR +++ JAGUAR-CD +++ SATURN +++ SEGA 32X +++ MEGA DRIVE +++ MEGA CD +++ GAME BOY +++ SUPER NES +++ 3DO +++ SONY PLAYSTATION +++ BRETTSPIELE +++ COMPUTER & VIDEOSPIELZEITSCHRIFTEN AUS ALLER WELT +++ ROLLENSPIELE +++ COMICS +++ ANIME +++ VIDEOS

Versandpauschale 10,50 DM · Express 8 DM · Sicherheitskarton 3 DM · Softwaretest 3 DM · Versandkostenfrei ab 250 DM · Halbes Jahr Garantie auf Hard- und Software · Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Pauschale von 25,- DM · Bitte Sendungen an uns frankieren, unfreie

YOU'RE SIMPLY the Best





Höhen und Tiefen der Spiele-Wertungen im Jahrgang 1995: PC Player rechnet ab und ermittelt die Sieger in den einzelnen Software-Genres.

Ein turbulentes Jahr geht zu Ende: Die Softwarefirmen warfen mehr PC-Spiele denn je auf den Markt, was aber nicht unbedingt der Qualität gut bekommen ist. Bei den Tests des Jahrgangs 1995 geizten die PC Player-Redakteure jedenfalls mit hohen Wertungen. Ganze vier Programme ergatterten die begehrte »9« als erste Ziffer. Auch »80er«-Wertungen, im allgemeinen als sichere Kaufempfehlungen gehandelt, vermehrten sich nicht inflationär: Im letzten Jahr konnten nur rund zwei Dutzend PC-Spiele mit 80 Punkten oder mehr unser Testlabor verlassen.

Für diese Jahresabrechung wurden nur Spiele berücksichtigt, die in den Ausgaben 1/95 bis einschließlich 12/95 von PC Player getestet wurden. Außen vor blieben Oldie-Tests im Rahmen der »Hall of Fame«, Zusatz-Disketten und -CDs sowie nicht wesentlich geänderte Umsetzungen älterer Titel (z.B. »Links 386 Pro« auf CD-ROM bzw. »Lemmings« für Windows). Indizierte Spiele mußten wir ebenfalls rausnehmen. Die erfolgreichste Firma heißt 1995 (wie schon 1993 und '94) Electronic Arts. Zählt man die zum EA-Imperium gehörenden Labels Bullfrog und Origin mit, ergibt sich eine beeindruckende Ballung in den oberen Regionen: Von den ersten 8 Titeln kommen 6 aus der Electronic-Arts-Ecke. Deren Wertungs-Weltherrschaft verhinderte Virgins Kreativ-Wundertruppe Westwood, die sich für ihre Spiele viel Zeit läßt. Der Erfolg von »Command & Conquer« beweist, daß sich solche Sorgfalt lohnt. Aufsteiger des Jahres ist aber Interplay: Egal ob »Cyberia«, »Frankenstein« oder »Virtual Pool« – Brian Fargos Firma sorgte meistens für gehobene Qualitäts-Software. Mit »Descent« und »Warcraft« schafften es zwei Titel in unsere Top 25 des Jahrgangs 1995. **(hl)**

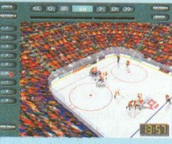
DIE HÖCHSTEN SPIELEWERTUNGEN DES JAHRGANGS '95

PLAZIERUNG	TITEL	HERSTELLER	GENRE	GESAMTWERTUNG
1.	NHL Hockey '96	Electronic Arts	Sport	92
2.	Command & Conquer	Westwood/Virgin	Strategie	91
3.	Descent	Interplay	Action	90
3.	Magic Carpet 2	Bullfrog/Electronic Arts	Action/Strategie	90
5.	Wing Commander 3	Origin	Action	89
6.	NBA Live '95	Electronic Arts	Sport	86
6.	PGA Tour Golf '96	Electronic Arts	Sport	86
6.	U.S. Navy Fighters	Electronic Arts	Simulation	86
9.	Flight Unlimited	Looking Glass	Simulation	84
9.	Need for Speed	Electronic Arts	Rennspiel	84
9.	3D Lemmings	Psygnosis	Strategie	84
12.	All new World of Lemmings	Psygnosis	Strategie	83
12.	Simon the Sorcerer 2	Adventure Soft	Adventure	83
12.	Warcraft - Orcs & Humans	Blizzard/Interplay	Strategie	83
12.	Werewolf vs. Comanche 2.0	Novalogic	Simulation	83
16.	Action Soccer	UBI-Soft	Sport	82
16.	Apache Longbow	Digital Integration	Simulation	82
16.	Death Gate	Legend	Adventure	82
16.	Incredible Machine 2	Sierra	Denkspiel	82
16.	Star Trek: A Final Unity	Spectrum Holobyte	Adventure	82
21.	Mech Warrior 2	Activision	Action	81
21.	Panzer General	SSI	Strategie	81
21.	Psycho Pinball	Code Masters	Flipper	81
21.	Wetlands	New World Computing	Action	81
25.	Full Throttle (Vollgas)	LucasArts	Adventure	80

Sieger nach Gewichtsklassen

Das Runterbeten von alten Wertungen ist ja ganz nett – aber welche Spiele waren in den einzelnen Sparten die Jahressieger? Die PC-Player-Redaktion bewertete die '95er-Titel neu und kürte 10 Genresieger – unabhängig von den Test-Gesamtwertungen.

BESTES SPORTSPIEL: NHL HOCKEY '96



Bis man dem Computer ein paar Törchen eingeschenkt hat, ist fleißig üben angesagt. Electronic Arts legt bei seiner glanzvollen Eishockey-Serie die Niveaulatte noch höher – und die Hardware-Anforderungen sowieso. Ab einem 486-DX/100 macht das spektakuläre 3D-Grafiksystem ernsthaft Spaß. Dazu gibt es perfektes Styling, wie man es von den EA-Sports-Titeln gewohnt ist. NHL '96 – das offizielle Spiel fürs Weihnachtsturnier von Stangl und Lenhardt.

BESTES RENNSPIEL: THE NEED FOR SPEED

Mit den frisch frisierten Sportwagen aus der »Need for Speed«-Tiefgarage hatten wir mehr Spaß als auf so manchem Formel-I-Rundkurs. Während viele Genre-Hoffnungsträger wie »Indy Car 2.0« oder »Formula One GP 2« in den Jahrgang 1996 rutschten, klebte Electronic Arts auf der Überholspur. Wunderschönes Landstraßen-unsicher-machen unter Super VGA. Bei aller Action-Lastigkeit: Respekt vor dem unterschiedlichen Fahrverhalten der simulierten Hondas, Porsches & Co.

BESTES PRÜGELSPIEL: FX-FIGHTER

In diesem Genre muß der PC-Besitzer neidlos den Vorsprung der neuen Videospielsysteme anerkennen. Wer auf höchstem Niveau prügeln will, legt sich eine Playstation mit »Toshinden« zu. Der gute alte PC ist allerdings auch für einen anspruchsvollen 3D-Schlagabtausch zu haben. »FX-Fighter« von Argonaut schlägt sich im wahrsten Sinne des Wortes wacker. Auf künftigen 3D-Grafikkarten mit »BRender«-Chip sollen die Fetzen grafisch stark verbessert fliegen.





BESTES STRATEGIE-SPIEL: COMMAND & CONQUER

Ein glänzendes Jahr für PC-Taktiker. Bei den rundenbasierten Strategiespielen landete SSI mit »Panzer General« einen verdienten Überraschungserfolg. Blue Byte veröffentlichte »Schatten des Imperiums«, den 3. Teil der »Battle Isle«-Serie. Und Psygnosis verpaßte seinen ollen Lemmings eine völlig neue 3D-Perspektive. Doch den großen Durchbruch für das einstige Nischengenre besorgte Westwoods »Command & Conquer«. Ein gehaltvolles Spielprinzip wurde mit Echtzeit-Thrill und grafischer Sorgfalt gemixt.

BESTER FLIPPER: PSYCHO PINBALL

Das einstige Nischengenre bewahrte 1995 ganze Kompanien von Programmierern vor der Arbeitslosigkeit. Alleine 21st Century überschwemmte mit Pinball Illusions und Dreams aller Art wehrlose Festplatten. Sierra flipperte ebenso mit wie U.S. Gold, aber Sieger nach Punkten ist »Psycho Pinball« von Code Masters. Simpler Grund: Das Design der verschiedenen Flipper-Tische ist stimmig, fair und herausfordernd. Dazu noch ein realistischer Kugellauf – und schon ist man bester PC-Flipper des Jahres!

BESTES ADVENTURE: SIMON THE SORCERER 2

LucasArts lieferte mit »Full Throttle« ein spannendes, aber erschreckend Puzzle-armes Abenteuerspiel ab. In die Bresche sprang das englische Team Adventure Soft, dessen 2. Abenteuer mit »Simon the Sorcerer« offensichtlich »Monkey Island«-inspiriert ist. So manche Anleihe bei der Story nimmt man schmunzelnd in Kauf. Komplexität, solides Puzzle-Design und glänzende Gags, die auch in der deutschen Version rüberkommen, machen Simon zum besten Abenteuerspiel der Saison.



BESTE 3D-ACTION: MAGIC CARPET 2



Let's make things better: Der Nachfolger zu unserem »Spiel des Jahres 1994« ist nicht von schlechten Eltern. Den gleichen Innovations-und-Staun-Faktor wie der Vorgänger konnte »Magic Carpet 2« nicht mehr bieten. Dafür hat Bullfrog das Konzept des Fliegender-Teppich-Simulators gründlich ausgereizt. Beim Herumdüsen in fantastischen Landschaften wurde die strategische Komponente gestärkt. Abwechslungsreichere Missionen und etwas schnellere Grafik; erstmals auch mit Nacht-Levels.

BESTES ROLLENSPIEL: DUNGEON MASTER 2

Wenig Masse – und der ganz große Blockbuster war auch nicht dabei. Dicke Titel wie »Stonekeep« und »Lands of Lore 2« rutschten in den 96er-Jahrgang; da war der Thron plötzlich für »Dungeon Master 2« frei. Wegen grafischer Schlichtheit und nicht gerade überwältigender Komplexität erntete das nach jahrelanger Verzögerung erschienene FTL-Spätwerk »nur« 77 Punkte. Echte Rollenspieler schätzen die Logik der Puzzles, die Stärken des Charaktersystems und die harten Echtzeit-Kämpfe.

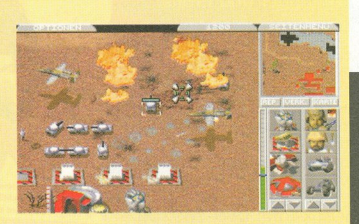


BESTE SIMULATION: U.S. NAVY FIGHTERS

Ziemlich genau ein Jahr ist es her, seit Electronic Arts die »Navy Fighters« abheben ließ. Fürs rechte Flugzeugträger-Feeling sorgten schneidige Videoclips. Die 3D-Grafik während der Missionen war auch nicht ohne: Spieler mit entsprechender Hardware können in Super VGA durch die Lüfte donnern. Der Luftkampf-Simulator wird durch die kürzlich erschienene Zusatz-CD »Marine Fighters« aufgewertet. Hier gibt's nicht nur neue Missionen, sondern auch optimiertes Grafik-Tempo.

BESTES SPIEL DES JAHRES: COMMAND & CONQUER

Bei unseren Testwertungen lag Westwoods Echtzeit-Strategiehit ganz knapp hinter »NHL Hockey '96«. Wegen des größeren Massen-Appeals gebührt »Command & Conquer« dennoch der Titel »Spiel des Jahres«. NHL spricht nur versierte Sportspieler an; vom C&C-Bazillus ist hingegen so ziemlich jeder befallen. Gnadenlose Spannung, vorbildliche Bedienung, perfekte Atmosphäre und ein genialer Netzwerk-Modus zeichnen Westwoods Nr. 1-Hit aus. Glückwunsch nach Las Vegas – wo bleibt der Nachfolger?



KRAMPF & KURIOSES

CD-ROM-Babe des Jahres:
Ob sich ohne die digitalisierte Tia Carrere auch nur eine Menschenseele »The Daedalus Encounter« gekauft hätte? Die schicke Schauspielerin im vorteilhaften Lederfummel bescherte Virgins interaktiven Film unverhältnismäßig viel Aufmerksamkeit.

Die lästigsten Bugs:
»First Encounters« war der Nachfolger zum enttäuschenden »Elite«-Sequel »Frontier«. Über spielerische Mängel regte sich in den ersten Wochen nach der Veröffentlichung kaum einer auf; die Käufer hatten andere Sorgen: Durch dicke Bugs schmierte das Spiel auf vielen Computern ab.

Zungenbrecher des Jahres:
In dieser Kategorie siegt Coktel Vision souverän mit »Woodruff and the Schnibble of Azimuth«. Die Puzzles in diesem Adventure waren ähnlich abstrus wie der Titel...

Hardware-Fresser des Jahres:
Der Prozessor, mit dem man »Hi-Octane« in Super VGA mit allen Details flüssig spielen kann, muß wohl noch erfunden werden. Uns kam dieses Jahr jedenfalls kein anderes Programm unter, das soviel Rechenpower für seine 3D-Grafik benötigt. Das war sogar Programmierteam Bullfrog peinlich, das zum Jahresende eine Art Update nachschiebt, der unter anderem das Tempo etwas optimiert.

Marketing-Leistung des Jahres:
Eine Programmfehler-Korrektur in Verbindung mit einem Handbuch-Update und dem lange versprochenen Editor als »Supporter Pack« zu verkaufen, ist eine Glanzleistung hart an der Grenze zur Dreistigkeit. Freundlicherweise konnten registrierte Kunden den Patch zur Bug-Beseitigung bei »Bundesliga Manager Hattrick« auch kostenlos direkt vom Hersteller bekommen.

Die unlogischsten Puzzles:
Keiner zog die Lösungen für Adventure-Rätsel so sehr an den Haaren herbei wie Sierra. Das lustlose »Space Quest 6« war die prominenteste Enttäuschung in einem durchwachsenen Abenteuerspiel-Jahrgang.

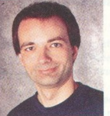
Der Sonderpreis »Früher war alles besser:
... geht klar an Activison für die beiden »Atari 2600 Action Packs«. Historisch wertvolle VCS-Videospiele aus den frühen 80er Jahren wurden perfekt unter Windows wiederbelebt.

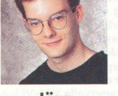
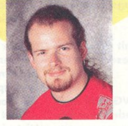
ACHTERSCHOCK: DIE NIEDRIGSTEN WERTUNGEN

PLAZIERUNG	TITEL	HERSTELLER	GENRE	GESAMTWERTUNG
1.	Darker	Psygnosis	Action	9
2.	The Vortex	Warner Interactive	Interaktiver Film	14
3.	Inordinate Desire	Black Legend	Strategie	15
4.	Celebrity Poker	New World Computing	Kartenspiel	15
5.	Operation Body Count	Capstone	Action	17
5.	Silverload	Psygnosis	Adventure	17
7.	Cyberbykes	Gametek	Action	18
7.	ran-Trainer	Greenwood	Fußball-Management	18



Hemmungslos subjektiv und kompromißlos: Hier ist die ungefilterte Privatmeinung unserer Tester! Die Redakteure verraten ihre persönlichen Favoriten des Jahres.



	Heinrich Lenhardt	Jörg Langer	Florian Stangl	Boris Schneider	Monika Stoschek
Meine Spiele des Jahres					
1.	NHL Hockey '96	Command & Conquer	NHL Hockey '96	Descent	Werewolf vs. Comanche
2.	Command & Conquer	Panzer General	Need for Speed	Magic Carpet 2	Simon the Sorcerer 2
3.	Simon the Sorcerer 2	Magic Carpet 2	Descent	Need for Speed	Command & Conquer
4.	Need for Speed	Death Gate	Wetlands	Cyberia	Wetlands
5.	Action Soccer	Wing Commander 3	Command & Conquer	Full Throttle	Descent
Niete des Jahres:	Silverload	Inordinate Desire	Darker	Frontier 2 – First Encounters	Darker
Beste Softwarefirma:	EA Sports	Westwood	EA Sports	Electronic Arts	Westwood
Hardware-Durchbruch des Jahres:	Playstation und Saturn	Sony Playstation	Sony Playstation	Microsoft Sidewinder Pro	Sony Playstation
PC-Trend des Jahres:	Pentium 90 als »Basis-System«	SVGA-Grafik und 3D	SVGA und Windows 95	Windows 95	Teure Hardware für SVGA-Grafik
Musik-CD des Jahres:	Simple Minds: Good News from the Next World	Pink Floyd: Pulse	Slayer: Divine Intervention	Prince: The Gold Experience	Mike & the Mechanics: Beggar on a Beach of Gold
Film des Jahres:	Funny Bones	Seven	Pulp Fiction	Forget Paris	Don Juan
Persönliche Wünsche für 1996:	Eintracht Frankfurt steigt nicht ab	Jeden Morgen belegte Brötchen auf Verlagskosten	Viele verschwitzte Konzerte	Mehr Messen wie die »E3«	Weniger miese Spiele, mehr Freizeit

SIEMENS
NIXDORF

Sehen, spielen, hören und kommunizieren Sie mit SCENIC. Mehr Informationen unter Telefon: 01 80/5 30 43 44. Oder per Besuch im Internet: http://www.sni.de/scenic/

play



SCENIC PT



SCENIC PS



intel inside
pentium
PROCESSOR

In manchen Games hat man 10 Leben. In der Realität höchstwahrscheinlich nur eins. Also vergeuden Sie keine Zeit mit dem falschen Game-Computer oder eintönigen Konsolen. Nutzen Sie lieber SCENIC Pentium Power, realistischen Sound, geniale Grafik und das Infrarot-Gamepad mit Trackball-Funktion. Das Eingreifen wird echt wie nie, die Welten werden realistischer und packender: ganz gleich, ob Strategie, Action, Geschicklichkeit oder Sport. Schießen Sie los – entdecken Sie SCENIC.

SCENIC erhalten Sie in 3 Varianten: als PD, PS und PT. Unter anderem ausgestattet mit Pentium Prozessor (75-120), Quadro Speed CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, Faxmodem und Windows® 95.





DAS MULTIMEDIUM







Wenn das Jahr sich dem Ende zuneigt, blättert PC Player nochmals im Kalender zurück. Wir rekapitulieren Trends, Flops und Vergnügliches aus dem Spiele-Jahrgang 1995.



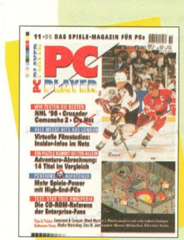
Das Spiele-Jahr 1995

IT'S ALL OVER NOW

War das Jahr nicht wunderbar? Naja, so manches Ereignis der letzten Monate verursachte dem leidgeprüften PC-Spieler auch Bauchweh. Fehlerhafte Software und gierige Spiele, die nach superschnellen PCs verlangen, waren die Dauerbrenner-Themen. Außerdem machten der Trend zur Spieldesign-Ausdünnung und die Zensur-Debatte Schlagzeilen; so mancher bekam durch die Einführung von »Windows 95« einen Kulturschock verpaßt.

Doch rückblickend lassen sich auch die ärgsten »Grrr!«-Erlebnisse mit einem milden Lächeln verarbeiten. Zank und Disharmonie verschwinden in einer Glühwein-Dunstwolke; belustigtes Schenkelklopfen ist angesagt: »Wißt Ihr noch, damals...?«. Und bevor wir uns alle den Wirren und Umwälzungen des Jahres 1996 stellen, blicken wir mit gebotener satirischer Distanz auf die letzten zwölf Monate zurück. Zur Einstimmung unseres Almanachs gibt es wieder die traditionellen »Bilder-Outtakes« aus der untersten Schublade unseres Fotoarchivs. Viel Vergnügen! **(hl)**

BILDER, DIE NIE ERSCHEINEN SOLLTEN...



Das monatliche Titelbild erlebt in der Regel mehrere Designphasen, bevor wir es auf die Öffentlichkeit loslassen. Mal wird an den Balkenfarben herumgebastelt, dann wird wieder an einer ästhetisch vertretbaren Kombination von Haupt-Artwork und Bildschirmfoto gefeilt. Hier sehen Sie eine »Beta-Version« des Titelbilds von Ausgabe 11/95. Der Insider erkennt: Rechts unten kam in der Endversion ein Bild von »Comanche vs. Werewolf« hin. Außerdem immer wieder beliebt: Der »Huch, haben wir das auch im Heft?«-Effekt, hier schön am verpaßten »Civ Net« zu studieren.



Immer mehr fröhliches Gebell heitert die tristen Gänge des DMV-Headquarters auf. Hier sehen wir Husky »Yoki« im Clinch mit Buchhaltungs-Wachhund »Momo« (klein, schwarz, wächst noch). Tierschützer, keine Panik: die spielen nur; (noch) ist keiner aufgefressen worden...



Die Redaktion im Wandel der Monate, dokumentiert anhand dieser Outtake-Schnappschüsse. Von der unbekümmerten Fröhlichkeit früher Tage bis hin zu den Problemen, die eine wachsende Personenanzahl auf Gruppenbildern zwangsläufigerweise verursacht (Der »Mache Deine Äuglein zu«-Sonderpreis geht 1995 an Jörg Langer, knapp gefolgt von Susan Sablowski und Henrik Fisch).



Mit dem Jahr 1995 verschwindet auch die TV-Spielesendung »X-Base« von der Bildfläche. Fürs Familienalbum haben wir diese typische Szene (Kandidaten wollen spielen, aber die Hardware stürzt ab) gerettet.

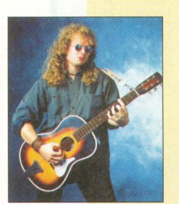


JANUAR



BEST OF '94

Wer erinnert sich noch an die am höchsten bewerteten Spiele des Jahrgangs 1994? PC Player 1/95 rechnete nach: Auf der Zielgeraden überholte »Magic Carpet« noch den CD-ROM-Pionier »Rebel Assault«. Platz 3 teilten sich »SimCity 2000« und »NHL Hockey '95«.



HARD'N HEAVY

Florian Stangl testet eine bizarre Mischung aus Musik-Software plus »echter« Akustikgitarre. Das Urteil ist angesichts der dürftigen Qualität des Musikinstruments erbarmungslos: »Lohnt sich nur, wenn Sie Holz für ein Lagerfeuer brauchen«, gipfelnd in die Klangbeschreibung »Klonk, Plomm, Schraddel!«. Wenigsten sieht die Gitarre cool aus, wenn sie vorm edlen Bauch des mit Kippe und Sonnenbrille bestückten Redakteurs baumelt.

ES STAND IN PC PLAYER

»Daß es sich bei der traurigen Schar von der ZDF-Sendung „X-Base" nicht um eine Fronleichnams-Prozession handelte, bemerkte man anhand der mitgeschleppten Kamera ... Verständlich - wie würden Sie sich fühlen, wenn Sie jeden Tag einen erbitterten Kampf um die zweitniedrigste Quote gegen das Testbild ausfechten müßten?«
(Lenhardt vergißt im Rahmen des »Computer '94«-Messeberichts die Macher seiner Lieblingssendung nicht).

FEBRUAR



OHNE BILDER

Manch einer war entzückt: »Prima, jede Menge Notizfläche auf Seite 9!«. Wir wollten freilich niemandem das Aufschreiben von Telefonnummern erleichtern, sondern eine Bildsequenz im Rahmen der »3D-Lemmings«-Preview zeigen. Doch irgendwie verweigerte die Belichtungsmaschine ihre Kooperation. Jenes Meisterwerk wurde nur noch vom »Textkasten ohne Text« in Ausgabe 10/95 auf Seite 52 übertroffen...

OHNE MAULKORB

Andreas von Lepel, letzten Februar noch Moderator bei der legendären Trash-TV-Sendung »X-Base«, sprach klare Worte. Im »Streitgespräch« plauderte er munter über Probleme und Unzulänglichkeiten hinter den Kulissen. Nur das ZDF fand ehrliche Statements wie »Es laufen unglaublich viele Leute mit einer Schere und einem Messer rum« nicht ganz so erheiternd...

ES STAND IN PC PLAYER

»Die Grafiken sehen nicht nur schlecht aus, sondern sind auch schlecht zu sehen: Braune Räuber auf braunen Hügeln, grüne Heerführer auf grünen Wiesen - endlich mal ein Spiel, bei dem das „Entdecken des Gegners" wörtlich zu nehmen ist.«
(Jörg Langer würde sich vom »Death or Glory«-Grafiker nicht beim Klamottenkauf beraten lassen).



MÄRZ



WERBUNG I: JACKIE JONES

Grafikkarten-Hersteller Spea beginnt eine bemerkenswerte Anzeigenkampagne, bei der Motive klassischer Markenartikel parodiert werden. Durchaus originell, aber leider mit der unerträglichen »Jackie Jones« verbunden. Die Dame muß selbst beim »X-Base«-Casting durchgefallen sein; in den nächsten Monaten bedeuten ihre Videomoderationen ein schweres Handicap für Speas »Media Gallery«-CDs.



WERBUNG II: STANGLNATOR

Elite Systems ließ in seinem müden 3D-Ballerspiel »Virtuoso« einen Rocker mit Schrotflinte durch die Gegend stapfen. Alles nicht der Rede wert, aber hat der Bursche nicht eine verblüffende Ähnlichkeit mit unserem Guitar Hero Florian Stangl? Eine Sonnenbrille später ward' der Stanglnator geboren, den Bezieher unserer PC Player plus-CDs nur allzugut kennen.

ES STAND IN PC PLAYER

»Wer hat schon etwas gegen eine grinsende Kugel, die sich mit dem Charme einer trächtigen Gelbwurst durch die Spielegeschichte mampfte?«
(Lenhardt über Pac-Man; ansatzweise respektlos ihm Rahmen des Tests von »Pac in Time«).

APRIL



APRIL, APRIL!

Die alljährliche Frage »Welchen Aprilscherz versteckt PC Player in Ausgabe 4?« wurde diesmal auf Seite 46 beantwortet. Drei auf den ersten Blick ganz normale Kurztests von Multimedia-Software entpuppten sich als Auswüchse dreister Redakteurs-Phantasien. Die »Fußball-Werksmeisterschaften« (IBM - Intel 2,99997:0) waren ebenso erfunden wie die quadrophonisch gesampelte »Pink Floyd«-CD. Daß unser Geschäftsführer Michael Scharfenberger angeblich CeBit-Tips wie »So verwirren Sie das Standpersonal« erteilt, verwirrte eher so manchen Leser. Beim Franzis-Verlag sollen allen Ernstes Anfragen nach einer CD-ROM-Version eingegangen sein.

Scharfis CeBIT-Tips
- Wo gibts die beste Tiramisu?
- Die praktischsten Parkplätze
- Erfrischend: Milch mit Eis
- So verwirren Sie das Standpersonal
- Die schnellsten Schnellstraßen in Hannover



BAYRISCH FOR BEGINNERS

Florian Stangl testete »Das Amt«, eine Polit-Satire über Geschmiere und Geschachere im Kleinsumpf einer bayerischen Gemeinde. Da bricht dem echten Bajuwaren schon mal die Mundart durch; der Meinungskasten war durchweg im Idiom seiner Väter verfaßt.
Angesichts gewagter Konstruktionen wie »A b'sondane Gaudi is des Spui genga an Spezi« verlangter mancher genervte Leser aus nördlichen Hemispheren allerdings verzweifelt nach Übersetzungsbeistand.

PUSH THE EDGE



Mehr Multimedia - Die DIAMOND EDGE

Multimedia total für Windows 95! - die DIAMOND Edge bietet rasante 3D-Grafiken, Videobeschleunigung und satten Sound. Und natürlich optimiert die DIAMOND Edge den gesamten Bildaufbau unter Windows.

- Designed for Windows® 95
- Echtzeit 3D-Grafik
- Rendering-Performance durch bis zu 12 Mill. Texels/Sek.
- Schnelle 2D-Grafik und Windows-Beschleunigung für alle Anwendungen
- Digitale Full-Motion-Video-Darstellung mit Video-Texturing
- Wavetable-Audio-Karte mit 50 Stimmen
- Bis zu 2MB DRAM, bis zu 4MB VRAM
- Auflösung bis 1600 x 1200 möglich
- Unterstützt bis zu 16,7 Millionen Farben
- Bildwiederholfrequenzen bis zu 120 Hz
- PCI-Bus

DIAMOND Multimedia hat jetzt die Grafikkarte zur neuen Generation von 3D-Spielen. Die DIAMOND Edge mit ihrer neuen 3D-Engine beschleunigt Aufbau und Bewegung von Polygonen. Optimales Texture Mapping sorgt in jeder Perspektive für ein photorealistisches Aussehen dreidimensionaler Körper.

Doch das ist nicht alles: die DIAMOND Edge sorgt zusätzlich für satten Stereosound. Wavetablesynthese und 16-Bit-Klangausgabe mit bis zu 50 kHz lassen alle Hintergrundgeräusche vergessen. Der neu entwickelte Gameport sorgt für höchste Präzision bei der Steuerung und entlastet spürbar den Prozessor.

Digitales Video ist eine weitere Spezialität der DIAMOND Edge. Der Videobeschleuniger zeigt Filme ruckelfrei in voller Bildgröße. Kombiniert mit der 3D-Engine lassen sich Videos sogar auf dreidimensionale Körper abbilden: Zeigen Sie Ihre mulitmediale Präsentation als Film auf einer Kugel.!

Ob Flugsimulation, Action-Abenteuer, oder Multimedia-Präsentation - die Diamond Edge führt Sie in eine neue Multimedia-Welt.



Actebis - D:02921/99-0;A:0222/278 82 82-0; CH:056/726161; **Computer 2000** - D:089/78040-808;A: 0222/488 01-0; CH: 042/659-000; **Frank&Walter** - D: 0531/2118-0; **Ingram** - D: 089/60801-0; **Merisel** - D: 08142/291-0; A:0222/605180; **J&W Computer** - D:06142/942-0

1995 Diamond Multimedia Systems Vertriebs GmbH + Landsberger Str. 408, 81241 München, Fax 089/580 51 33, BTX Diamond #, BBS 089/546 00 93

MAI



DIE BIZARRSTE ANWENDUNG

Eine der erstaunlichsten Scheiben des Jahres war die Video-CD mit Selbsthypnose-Lektionen des großen Einschläferers Pharo. Rund eine Stunde lang beglotzt man einen Typen mit Versicherungsvertreter-Charme, der einem erzählt, was für ein toller Hecht man doch sei. Da ließ sich im Vorspann der Reim »Will der Büroschlaf nicht gelingen, kann Selbsthypnose Hilfe bringen« schwerlich vermeiden.



VIRTUELLE FLOPS

Sie kamen und gingen, die Virtual-Reality-Helme. Unsere Testfazits fielen stets ernüchternd aus: Wer gibt schon 2000 Mark aus, um sich mittels flimmriger Bilder Kopfschmerzen zu bescheren? Michael Kim über den Cybermaxx: »Die gewagte Konstruktion, die entfernt an mittelalterliche Folterinstrumente erinnert, sitzt unbequem«.

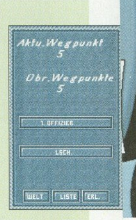
ES STAND IN PC PLAYER

»Man meint fast, die einzelnen Programmteile miteinander streiten zu hören: „Ich bin häßlicher!" - „Aber ich biete weniger Spielwitz!"«
(Jörg Langer verbrachte seine schwersten Strategiespiel-Stunden mit »Inordinate Desire«)

JUNI



SPAß MIT DER ÜBERSETZUNG



Deutsche Bildschirmtexte zieren immer mehr Spiele-Neuerscheinungen. Schwierig wird's, wenn der Grafiker nur Platz für kompakte, englische Wörter ließ und die deutschen Gegenstücke buchstabenhaltiger ausfallen. Im Test von »High Seas Trader« mußte Jörg Langer grübeln: »Was will man mir mit „Ausstz." sagen, wie interpretiere ich „Backb.-S." und welcher Güteklasse ist bitteschön ein „Kauffahrtei"?«.

BEI BUGS HÖRT DER SPAß AUF

Gametek sorgte mit der Erstauslieferung von »First Encounters« für die Bug-Bombe des Jahres. David Brabens wirres Weltraum-Erkundungsspiel wurde offensichtlich überhastet ausgeliefert. Angesichts der Fehleraufzählung im Rahmen des Testberichts mußten wir resignieren: »Über die fehlende Joystick-Kalibrierung ärgert man sich da nur noch am Rande: Was soll's, dann dreht sich eben die galaktische Karte kontinuierlich um die eigene Achse...«.

ES STAND IN PC PLAYER

»Auch bei „Lost Eden" gibt's so nach einer halben Stunde den Cryo-Motivationseinbruch - man kann fast schon seine Uhr danach stellen.« (Heinrich Lenhardt fällt auf, daß bei der Grafik-Verliebtheit des französischen Programmierteams Cryo die spielerischen Inhalte etwas zu kurz kommen).

JULI



SEX I

»Glitschi«, »Quicky« und all die anderen schönen Artikel des Versandhauses Beate Uhse lassen sich auch auf CD-ROM begutachten und bestellen. Nachdem das Versandhaus Otto seinen Katalog schon auf CD preßte und Quelle demnächst nachziehen will, füllt das Sortiment des Triebartikel-Anbieters aus dem hohen Norden eine wesentliche Marktlücke.



SEX II

In ganz anderer Weise gibt sich das Krankenhaus-Management-Spiel »Biing« sexistisch. Die Qualität der Schwestern richtet sich nach ihrer Oberweite, Personaleinschätzungen wie »geil und lüstern« wollen beachtet werden - und wenn man das ganze als »Satire« ausgibt, darf doch niemand beleidigt sein? Nix da, Magic Bytes, soviel dumpfer Holzhammer-Humor unter der Gürtellinie bringt die ganze Branche in Verruf.

ES STAND IN PC PLAYER

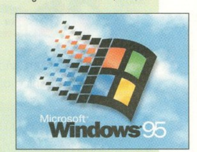
»Der „Gag" mit den wertlosen Tips digitalisierter Generäle erfüllte mich mit dem starken Wunsch, schamvoll meinen Motor zu verhüllen.«
(Jörg Langer hat mit einigen Details von »Perfect General 2« so seine Probleme).

AUGUST



FENSTERKRIEG

Diesen Monat startet PC Player mit der Berichterstattung über Windows 95. Ankündigungen auf der E3-Messe in Los Angeles machen klar, daß mittelfristig diverse Spiele speziell für Windows 95 entwickelt werden. Die letzten OS/2-Fundamentalisten jaulen auf und fordern »Windows 95-freie PC Player-Ausgaben«. Erstaunlich, wieviel Wirbel 4 von 166 Seiten auslösen können...



PIXELKRIEG

Westwood ließ den CD-Brenner surren:
Kurz vor Redaktionsschluß traf das Testmuster des Strategie-Knallers »Command & Conquer« ein. Die Veröffentlichung des Spiels ließ aber noch ein paar Monate auf sich warten: Parallel mit der US-Version kam die deutsche Fassung heraus, bei der Hintergrundstory und ein paar Grafikdetails entschärft wurden.

ES STAND IN PC PLAYER

»Bei dem schweißtreibenden Cardio-Programm Marke „Pumpe auf 160 Beats pro Minute" fragt man sich ernsthaft, ob die Trainerin nicht früher den Pyramidenbau beaufsichtigt hat.«
(Anatol Locker über digitalisierte Leibesübungs-Anweiserin im »Aerobic«-CD-ROM von Sybex).



SEPTEMBER

KONSOLO MIO

Das 3DO-Gerät von Goldstar und Segas Saturn lassen auch den verwöhnten PC-Spieler mit der Zunge schnalzen. Wenig später gesellt sich noch das 3D-Darling Playstation dazu, mit dem Sony gestandene Redakteure in Versuchung führt. Während man seinen PC mittlerweile für viele Spiele auf P/90-Niveau aufrüsten muß, mausern sich die rund 600 Mark teuren Konsolen zu attraktiven Zweitsystemen.

CONQUER LIGHT

Unsere Rubrik »Streitgespräch« funkelt allmonatlich mit mehr oder weniger deftiger Polemik zu aktuellen PC-Themen. Im September traute sich Virgins Christian Weikert zu Jörg Langer ins Zimmer, um über die deutsche »entschärfte« Version von Command & Conquer zu diskutieren. Während viele Spieler auf alle Zensuransätze sehr mißtraurisch reagieren, verteidigt Weikert Virgins Position: »Bei den meisten Computerspielen geht es um aggressives Verhalten. Solange sich das nicht ändert, habe ich in diesem Punkt lieber zuviel Zensur, als zuwenig«.

ES STAND IN PC PLAYER

»Ein Goldkreuz auf roter Seide mit spätgotischen Lettern; das läßt auf die gesammelten Werke einer Totenkopf-Rockband wie Motörhead schließen.« (Theologe Werner Küstenmacher über die Aufmachung des biblischen CD-ROMs »Die Evangelien«.)



OKTOBER

SEIN PC

Was hat die Prominenz im Tower-Gehäuse stecken? »Fantasische Vier«-Rapper Smudo enthüllt die Innereien seines Heim-PCs. Der Mann hat nicht nur eine 3-Gigabyte-Festplatte; kurz nach Erscheinen des Artikels landet zudem die neue »Fantastische Vier«-Single auf Platz 1 der deutschen Charts. Tja, lag's nun am Dauereinsatz des Videoclips auf »Viva« oder am PC Player-Beitrag?

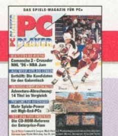


SMALL TALK

Das Thema »Online« gewinnt immer mehr an Bedeutung. Compuserve senkt beinahe monatlich die Preise; via World Wide Web bieten die Spielehersteller Infos feil - und das »Streitgespräch« findet erstmals online statt. Rund 50 Teilnehmer diskutierten im DMV-Forum auf Compuserve über den sinkenden Anspruch bei PC-Spielen.

ES STAND IN PC PLAYER

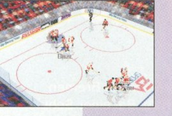
»Immerhin hatte ich einen Urgroßvater, der einige berühmte Gebäude um den Piccadilly Circus herum gebaut hat. Aber das ist auch schon die größte Leistung der Familie Molyneux; der Rest war dafür bekannt, viel zu trinken und jung zu sterben.«
(Bullfrog-Boß Peter Molyneux enthüllt im Interview auch familiäre Details.)

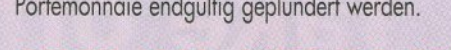


NOVEMBER

GEFRIERPUNKT

Glauben Sie ja nicht, daß Sie der einzige sind, der sich über teure PC-Upgrades der lieben Spiele wegen ärgert. Heinrich Lenhardt kam mit seinem Privat-486er lange Zeit davon, erst beim Eintreffen von »NHL Hockey '96« mußte das Portemonnaie endgültig geplündert werden.





GUCK MAL, WER DA FEHLT

Die niedlichen Gruppenbilder auf der Editorial-Seite verdeutlichen, daß im Laufe des Jahres eine Redaktion nicht gegen personelle Änderungen gefeit ist. Für alle verwirrten Leser (und unsere Personalabteilung) hier die Jahres-Zusammenfassung: Michael Kims Studier- und Programmier-Aktivitäten verhinderten ein längerfristiges Engagement - als freier Autor blieb er uns erhalten. Boris Schneider konzentriert sich momentan ganz auf unser CD-ROM und den Launch der neuen DMV-Zeitschrift »Hyper«. Henrik Fisch füllte indes die Hardware- und Technik-Lücke, während Monika Stoschek seit November die Spieletester-Riege unterstützt.

ES STAND IN PC PLAYER

»Sind Sie auch genervt von Entwicklern, die sich mit den Videoaufnahmen mehr Mühe geben als beim Spieldesign? „Darker" kennt dieses Problem nicht; hier sind beide Programmteile gleichermaßen mies.«
(Florian Stangl stimmt auf das Spiel ein, daß im Jahrgang 1995 die niedrigste Gesamtwertung kassierte.)



DEZEMBER

PRÜGELKNABEN

Wo man vor Jahresfrist die Bildschirm-Prügeleien noch mit der Lupe suchen mußte, schlugen heuer die Pixel-Drescher umso mehr zu. Der Vergleich der besten PC-Prügelspiele wird mit einem Aufmacherbild unserer Experten gekrönt: »Stanglnator« und »Mortal Moni«. Der Fotograf dieser Session befindet sich übrigens auf dem Wege der Besserung und kann bald wieder feste Nahrung zu sich nehmen...



RAUSSCHMEISSER

Was tun mit der lästigen Freizeit? Ständig viel Geld für exzentrische Hobbies wie Fallschirmspringen und Alligator-Wrestling abdrücken? Beim DMV-Verlag sind solche Abenteuer nicht nötig; da dürfen die motivierten Redakteure ein Sonderheft machen. Nachdem unser gesamtes Testteam ohnehin ständig mit den neuen Videospielen herumfummelte, war das 32-Bit-Konsolen-Special »CD Player« nicht mehr zu vermeiden. Das Ding liegt jetzt in diesem Augenblick womöglich noch an Ihrem Stammkiosk... also auf in die kalte Wintersnacht und 9,80 Mark locker gemacht!

ES STAND IN PC PLAYER

»Steffi Graf hinterzieht Steuern, Corel veröffentlicht schlechte Spiele – das Leben ist eben voller Enttäuschungen.« (Lenhardt verarbeitet aktuelles Zeitgeschehen mit Corels Spiele-Gehversuch »Arcade Mania«)



Madame Olga blickt tief in ihre Kristallkugel: Hier sind die kühnen Prognosen zum PC-Jahr 1996.

Februar

Um immer mehr »Sim«-Programme zu veröffentlichen, heuert Maxis weitere externe Programmierteams an. Dadurch werden auch in der deutschen Spieleindustrie neue Arbeitsplätze geschaffen. Zu den faszinierendsten Projekten gehört Starbytes »Sim-Durchschlag«, bei dem Sie eine Lotto-Annahmestelle im Ruhrgebiet managen. Software 2000 probiert inzwischen mit »SimBundesligamanager« mal etwas ganz Neues...

März

Als eine Horde Siebenjähriger nach stundenlangem Spielen von »Das Dschungelbuch« eine Fleurop-Filiale in Bad Aibling verwüstet, greift die Bundesprüfstelle hart durch. Auf dem Index jugendgefährdender Schriften landen in kurzer Folge »SimIsle« (brutales Fällen wehrloser Bäume) und »PGA Tour Golf« (verirrte Golfbälle schießen einzelne Blätter ab). Die USK in Berlin bekommt davon nicht viel mit und widmet sich indes der Erfindung neuer, innovativer Alterssticker wie »Trau' keinem unter 40« oder »Tempo 30«.

Juni

Chris Roberts verkündet auf einer Pressekonferenz erste technische Details zu »Wing Commander 5«. Für die SVGA-Videosequenzen benötigt man einen Pentium 133 mit Sechsfach-Speed-Laufwerk. Im Gegenzug sponsert Intel Origins nächste Weihnachtsfeier. Zusätzlich ist ein Prozessor-Beschleuniger nötig, der bei Origin selber in Handarbeit gelötet wird. Da auch Richard Garriot mit anpacken muß, werden diverse weitere kleine Brüder von Chris Roberts als Aushilfsteam für »Ultima 8 1/2« angeheuert.

Das Erscheinen von Wing Commander 5 wird sich aber bis Anfang '98 verzögern: Erst kurz vor Fertigstellung war den versammelten Grafikern, Schauspielern und Musikern aufgefallen, daß man das Spieldesign völlig vergessen hatte. In der Origin-Zentrale wird verzweifelt nach den letzten Programmierern gesucht, die noch nicht vom Overhead-Streß genervt zu Logic Factory abgewandert sind.

Juli

Da Florian Stangl als Slash-Ersatz zu »Guns'n Roses« wechselt, muß der Erscheinungsrhythmus von PC Player seinem Tourkalender angepaßt werden. Die viermonatige Sommerpause wird im Verlag mit verhaltener Euphorie aufgenommen. Als Trostpflaster ist auf der neuen CD »Use your HIMEM« ein Song namens »Knockin' on Scharfi's Door« der Heimatredaktion gewidmet.

August

Der Trend zur Allround-Karte geht weiter. Die »Confect« von Miro vereint Super VGA, MIDI-Sound, Faxmodem, Wasserkocher, Blutdruckmesser und Heißluft-Föhn in einem Gehäuse. Außerdem ist die Karte nach dem Wavetable-Aufsteckprinzip erweiterbar: Von den Anschlußmodulen »Bügelbrett« und »Rasenmäher« werden Prototypen gezeigt.

Oktober

Microsoft gibt zu, daß »Windows 97« weder auf Disketten, noch CDs, sondern auf speziellen Gigabyte-Festplatten verkauft werden muß. Bill Gates begründet den ausufernden Umfang mit neuen, unverzichtbaren Funktionen wie einer 3D-gerenderten True-Color-Sanduhrgrafik, in die sich der Mauszeiger bei Wartepausen verwandelt.

November

Electronic Arts macht sich Sorgen um seine jährlichen Sportspiel-Updates: Was soll man beispielsweise bei »NHL Hockey« noch großartig Neues erfinden? Unbestätigte Gerüchte aus den Entwicklerlabors sickern an die Öffentlichkeit: Die 97er-Version bietet angeblich einen »DEL«-Modus, der nicht nur den Austragungsmodus der deutschen Eishockey-Liga simuliert. Im Laufe einer Saison gehen auch 1 - 3 Vereine überraschend pleite. Um das Verkrachen der Funktionäre zwischen den Spielzeiten zu simulieren, entscheidet ein Zufallsgenerator, ob die Liga überhaupt fortgesetzt wird.

(hl)

WarCraft II

Tides of Darkness

Die Schlacht um Azeroth

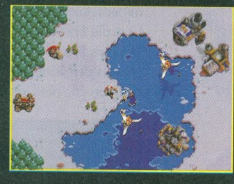
Zu Land, Wasser und in

Strategie-Action in Echtzeit und SVGA-Grafik.
Komplett in Deutsch









geht weiter.
der Luft!

Ab November
auf CD-ROM.

Läuft unter
DOS, Win 3.1 und Win 95.

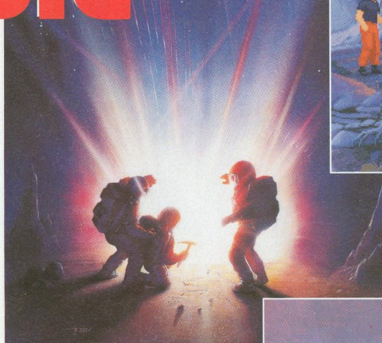
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

BLIZZARD™
ENTERTAINMENT

E-Mail: blzzrdent@aol.com

THE DIG

Man grabe eine Idee von Steven Spielberg aus, verschleiße in jahrelanger Designarbeit mehrere Projektleiter und gönne sich Computergrafik von »Industrial Light Magic«. Schließlich heißt man nicht Kleinklecker-Software, sondern LucasArts...

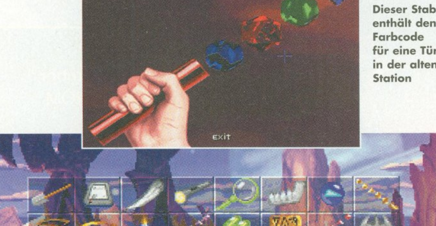


Respekt vor der einheimischen Fauna: Solange der Alien-Aal nach Fressi sucht, traut sich unser Held nicht ins Wasser. ▲

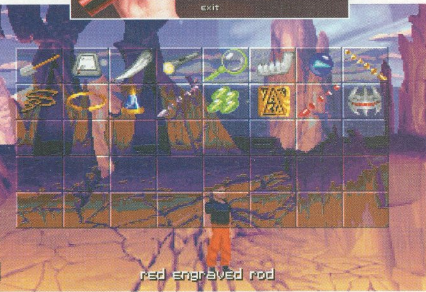
Ohne Legenden wäre die Spielindustrie sturzlangweilig. Stellen Sie sich mal folgendes grausige Szenario vor: Auf den Tag genau taucht jedes Spiel pünktlich in den Händlerregalen auf. Während der Entwicklungsphase gibt es keine Verzögerungen, Überraschungen oder Konzeptänderungen – der Traum jedes Planers und Bürokraten. Doch kreative Arbeit ist zwangsläufig mit exzentrischen Ausreißern, Rückschlägen oder herzhaften Krächen verbunden. Und die Entwicklung von Computerspielen ist ein äußerst kreativer Prozeß, der auch einer gestandenen Firma wie LucasArts den Terminplan torpedieren kann.

Als man vor rund vier Jahren die Arbeit am SF-Adventure »The Dig« begann, war noch Ex-Infocomler Brian Moriarty der Projektleiter. Brian hatte das zweifelhafte Vergnügen, eine Rudimentär-Idee von Regisseur Steven Spielberg umsetzen zu dürfen – und letzterer ist bekanntlich nur einer der mächtigsten und erfolgreichsten Männer in der Geschichte der Entertainment-Industrie. Steven bastelte mal an einem Film-Plot über ein Astronauten-Team, das überraschend mit den Artefakten einer Alien-Kultur konfrontiert wird. Ob man sich auf diese Eingebung allzuviel einbilden sollte, sei dahingestellt – ein ähnlicher Plot tauchte schon in diversen SF-Büchern auf. Das Filmprojekt wurde aus Kostengründen aufgegeben, aber Spielberg dachte an die Softwareabteilung im Konzern seines alten Kumpels George Lucas. So landete die Story zu »The Dig« schließlich auf dem Schreibtisch

Diggin' in the dirt: Die Schaufel ist nach der Strandung auf dem Alien-Planeten das begehrteste Objekt.



Dieser Stab enthält den Farbcode für eine Tür in der alten Station



Mit dem rechten Mausklick rufen Sie das Inventar auf, um eingesammelte Gegenstände einzusetzen oder mit der Lupe zu untersuchen

im wettbewerb

THE DIG	**86**
Star Trek: A Final Unity	82
Full Throttle (Vollgas)	80
Space Quest 6	54
Orion Conspiracy	43

LucasArts hat die Komplexitäts-Kurve genommen: Nach dem schönen, aber Puzzle-schwachen Full Throttle versöhnt The Dig. Das ernsthafte SF-Adventure ist ein komplexes Vergnügen mit reichlich logischen Rätseln. Da muß auch die Crew der Enterprise neidisch zugucken; trotz Super-VGA-Grafik bleibt A Final Unity nur zweiter Sieger. Science fiction mit Möchtegern-Komik serviert das witz- und lustlose Space Quest 6. Domarks Orion Conspiracy versucht's gar nicht erst mit Humor, sondern ist schlicht und einfach langweilig.







Einige Auszüge aus dem geschniegelten Intro: Pressekonferenz der Astronauten und Flug des Space Shuttle zu Attila.

bei LucasArts, wo das Mammutprojekt jetzt von Sean Clarke vollendet wurde.

LucasArts beweist eingangs, daß man auch ohne Super VGA und Video-Digitalisierung ein stimmungsvolles Intro zum Verlieben hinzaubern kann. Tolle Musik, begabte Grafiker sowie ein Gefühl für Schnitt und wechselnde Betrachterperspektiven ersetzen solche Mätzchen. Und die Geschichte ist nicht von Pappe: In nächster Zukunft orten Teleskope einen nahenden Meteoriten, der den schönen Namen »Attila« erhält.

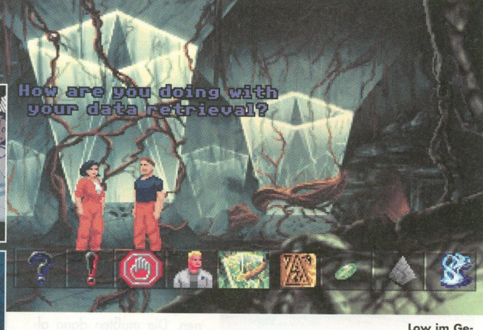
heinrich lenhardt

Story von Steven Spielberg? Die Mär von der verschütteten Alien-Kultur ist doch so alt wie das SF-Genre. Grafiktricks von Industrial Light & Magic? Die sehen auf PC-Grafikmaßstäbe runtergerechnet ziemlich gewöhnlich aus. Das komplexeste LucasArts-Adventure seit Indiana Jones? Aha, endlich mal ein Feature, das mich wirklich überzeugt!

Alte Adventure-Hasen knirschen höchstens wegen der Vereinfachung bei der Bedienung mit den Zähnen. Doch das völlige Verzichten auf Verben bedeutet nicht, daß The Dig schnell mal durchgespielt ist. Nach dem etwas windigen Full Throttle greift LucasArts tief in die Puzzlekiste. Objekt-Manipulationen, lange Dialoge sowie knifflige Logeleien beim Ausprobieren von Alien-Schlössern und Maschinen sorgen für ein komplexes Vergnügen.

Die Atmosphäre ist trotz Mangel an technischen Mätzchen grandios. Subtile Licht/Schatten-Effekte, hervorragende Musikuntermalung und nicht zuletzt die Sprachausgabe sorgen bei der Erforschung der Alien-Kultur für Spannung.

Echte Innovationen fallen aus, doch unterm Strich ist The Dig ein sehr gutes SF-Adventure. Kein »Interactive Movie«-Schnickschnack, sondern solide Hausmannskost. LucasArts bedient seine alten Abenteuer-Fans äußerst kompetent: Genau das richtige Spiel für einen kuscheligen Winterabend im Lichterschein des VGA-Monitors...

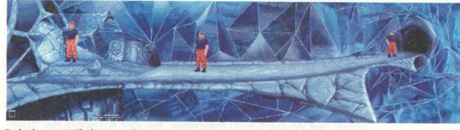


Low im Gespräch mit Maggie Robbins. Die Icons am unteren Bildrand repräsentieren vertschiedene Gesprächsthemen.

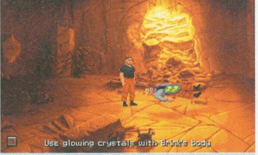
Der kosmische Killerkieselstein ist auf Kollisionskurs mit der Erde. Hurtig wird ein Space Shuttle losgeschickt, um Attila abzufangen. Mit zwei atomaren Sprengladungen soll der Himmelskörper ausreichend erschüttert werden, damit er seinen verheerenden Kurs verläßt.

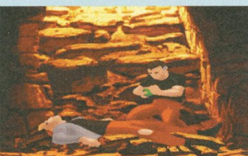
Commander Boston Low bittet zum Weltraum-Spaziergang: Zusammen mit dem Archäologen Dr. Brink und der Journalistin Maggie Robbins deponiert er die Sprengladungen auf Attila. Zurück im Shuttle beobachtet man die erfolgreiche Zündung. Attila wird erschüttert, zerbricht aber nicht. Also zischt man neugierig im Raumanzug noch mal rüber, um den tiefen Riß zu besuchen, der jetzt ins Innere des Himmelskörpers führt. Dort stoßen Low und seine Begleiter auf metallische Gegenstände, die unmöglich natürlichen Ursprungs sein können. Tja, und kaum tappst man auf einem Kontrollfeld etwas herum, ist der Schlamassel auch schon geschehen: Attila ist in Wirklichkeit ein gigantisches Raumschiff. Die Automatiksteuerung springt urplötzlich an und entführt unsere Helden mit Überlichtgeschwindigkeit auf einen fremden Planeten. Auf den ersten Blick sieht Alienhausen einsam und verlassen aus. Doch ein Relikt, das Low in einem Raumschiffwrack findet, weist den Weg nach unten. Dr. Brink greift zur Schaufel und beginnt zu buddeln – »The Dig« soll die spektakulärste Ausgrabung in der Geschichte der Menschheit werden.

LucasArts bezeichnet sein neues Grafik-Adventure als das umfangreichste Projekt seit »Indiana Jones and the Fate of Atlantis«. Auf jeden Fall ist es das ernsteste Abenteuerspiel der Firmengeschichte: In den geschliffenen Dialogen klingt mal etwas Zynismus durch, aber im Prinzip ist The Dig eine humor-bereinigte, spannende SF-Geschichte. Die grafische Darstellung ist vertraut und konventionell. Neue Ansätze bietet LucasArts lediglich in einigen Zwischensequenzen: Bei den Kinotrick-Päpsten von »Industrial Light & Magic« ließ

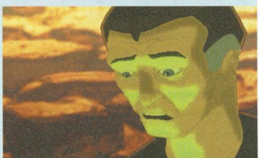


Bei einem Teil der rund 200 Schauplätze wird der Bildausschnitt gescrollt, wenn Sie herumspazieren

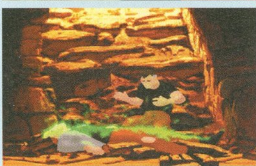








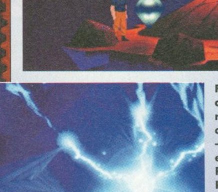




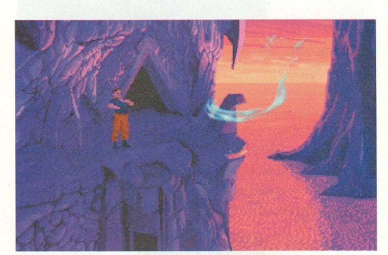
Wichtige Ereignisse werden mit imposanten Zeichentrick-Animationen verziert. Hier probiert Low einen Lebenskristall am verunglückten Dr. Brink aus – mit durchschlagender Wirkung...

man auf Grafikcomputern einige Animationen berechnen. Die mußten dann allerdings auf 320 x 200 Pixel bei 256 Farben runterkonvertiert werden. Die Resultate sehen zwar nett aus, haben aber kaum das Kaliber, um beim Rendergrafik-verwöhnten Spieler für größere Ehrfurcht zu sorgen.

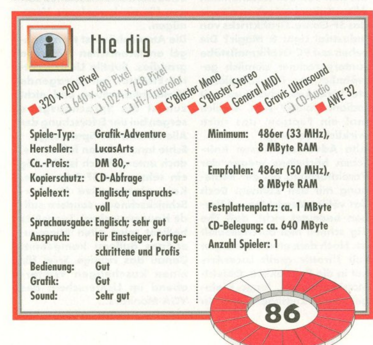
Die Bedienung ist extrem vereinfacht worden und kommt ganz ohne Verben aus. Der linke Mausklick ist eine Allzweckwaffe: Je nachdem, auf welchen Gegenstand der Mauszeiger gerade zeigt, sorgt er automatisch für die gerade sinnvolle Aktion im Umgang mit diesem Detail. Beispielsweise werden dann Personen angeredet, Schaltpulte in Nahaufnahme gezeigt oder lose Gegenstände eingesackt. Der rechte Mausknopf zaubert das Inventar auf den Bildschirm, wo Sie Zugriff auf alle bislang gehorteten Dinge haben. Objekte können teilweise miteinander kombiniert werden. Und damit man nichts übersieht, »meldet« sich eine Textzeile am unteren Bildrand, sobald Sie mit dem Mauszeiger ein interessantes Detail streifen. Bewährter LucasArts-Komfort eben; genauso wie das Sackgassen-freie Spieldesign, bei dem man nicht sterben kann. Alle Beschreibungen und Dialoge erklingen als Sprachausgabe; auf Wunsch mit Untertiteln. Bei der Auswahl der Sprecher in der Originalversion hat sich LucasArts viel Mühe gegeben: Robert Patrick (der Böse aus »Terminator 2«) synchronisierte beispielsweise Commander Low. Die Unterhaltungen zwischen den Helden sind sehr ausgefeilt; wenn mal ein wenig Humor durchschimmert, dann von der staubtrockenen Sorte. Wegen der aufwendigen Dialoge wird der hiesige Vertriebspartner Softgold die deutsche Version erst im Februar 1996 ausliefern. **(hl)**



Farbcodes ausprobieren, Knöpfchen drücken – schon steuert man den Roboter zum Reaktorkern, um eine Linse zu reparieren.



Die geisterhaften Energieerscheinungen weisen den Weg – doch führen sie mit unserer gestrandeten Astronauten-Crew auch Gutes im Schilde?



the dig

■ 320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Grafik-Adventure
Hersteller:	LucasArts
Ca.-Preis:	DM 80,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; anspruchsvoll
Sprachausgabe:	Englisch; sehr gut
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Sehr gut

Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 1 MByte
CD-Belegung:	ca. 640 MByte
Anzahl Spieler:	1

86

Im Strudel der Zeit

Erleben Sie Abenteuer in fünf Epochen.

- Über 30.000 gerenderte Bilder und 3 Stunden Video
- Intuitive Mausbedienung und Walkthru-Modus
- Fantastischer Sound in Stereoqualität

„Ein feines Science-Fiction-Abenteuer, das in seiner stimmigen Story viele überraschenden Wendungen bereithält und Spielspass für Wochen garantiert."
- Spiel des Monats - [DOS International 11/95]

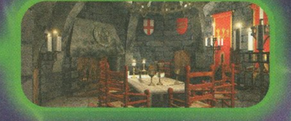
„Exzellente, intelligente Dialoge, die auch in die deutsche Version hinübergerettet werden konnten, aufwendig gerenderte Grafiken, die es verstehen, Euch komplett in die angesteuerten Zeitepochen zu entführen."
[PowerPlay 10/95]

„Buried in Time" muss von der Grafik, über Musik bis hin zur Story eine aussergewöhnliche Qualität bescheinigt werden."
[Electronic Entertainment 10/95]



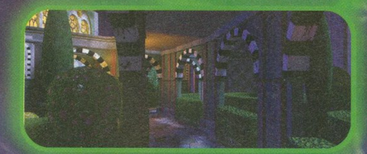
1050

1204





1488



2247

2329



Deutsche Version jetzt erhältlich !

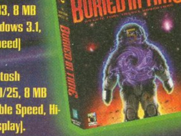
VERSCHOLLEN IN DER ZEIT

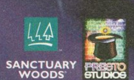
BURIED IN TIME

EIN SPANNENDES ZEITREISE-ADVENTURE

Für PC CD-ROM [ab 486/33, 8 MB RAM, Windows 3.1, Double Speed]

Für Macintosh [ab 68030/25, 8 MB RAM, Double Speed, Hi-Colour-Display].

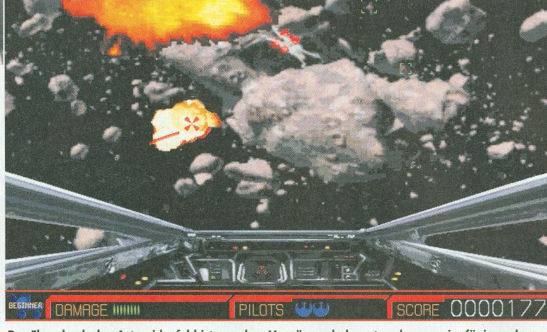




Komplett in Deutsch

REBEL ASSAULT 2
THE HIDDEN EMPIRE

Darth Vader geht wieder auf Rebellenjagd: Für den Nachfolger zum meistverkauften CD-ROM-Spiel wurden neue Star-Wars-Filmszenen gedreht. »Rebel Assault 2« lädt zu hochauflösendem Weltraum-Geballer ein.



Der Flug durch das Asteroidenfeld ist aus dem Vorgänger bekannt und nur geringfügig verbessert

Spiele-test

Vor langer Zeit in einer fernen Galaxis setzten Vince Lee und sein Programmierteam mit »Rebel Assault« neue Maßstäbe für CD-ROM-Spiele. Gut zwei Jahre ist es her, daß mit speziellen Kompressionsverfahren digitalisierte Videoclips aus »Krieg der Sterne« und gerenderte Sequenzen zu einem packenden Actionspiel gemixt wurden. Den Nachteil, daß der Spieler nur auf festgelegten Bahnen durch das »Star Wars«-Universum düsen konnte, nahm man dank der pausenlosen Action gerne in Kauf. Etwa eine Million verkaufte CDs später steht »Rebel Assault 2« in den Regalen und lockt mit 16 neuen Levels, edler Super-VGA-Grafik und mehr Eingriffsmöglichkeiten für den Spieler.



Rebel Assault 2 präsentiert sich im edlen Super-VGA-Gewand


Der selbstgefällige Kommandant beim Rapport: Links sehen Sie die Szene in VGA und der niedrigsten Detailstufe, daneben die höchste Qualität. Auffallend groß sind die Unterschiede nicht, dafür läuft die Spar-Einstellung auch auf schnellen 486ern einwandfrei.

Zum ersten Mal überhaupt ließ Star-Wars-Papa George Lucas spezielle Filmszenen für ein Computerspiel drehen. Darth Vader stand endlich wieder vor der Kamera, allerdings nicht vom britischen Bühnen-Schauspieler David Prowse verkörpert, sondern von einem unbekannten Kollegen. Alle Videoszenen wurden mit mehr oder minder begabten Schauspielern vor blauen Hintergründen gedreht und dann in computerberechnete Grafiken einkopiert. Das Ergebnis sieht deutlich besser aus als im ersten Teil, der größtenteils auf gerenderte Figuren oder digitalisierte Schnipsel aus den drei Star-Wars-Filmen zurückgreifen mußte. Die hochauflösende Grafik und neue Kompressionsverfahren tun ihr übriges, damit Rebel Assault 2 wie ein »richtiger« Science-fiction-Film aussieht.

Die 16 Missionen werden jeweils durch gut gemachte Filmsequenzen eingeleitet, die Rookie One bzw. den Spieler geschickt in die Handlung einbauen. Für die richtige Atmosphäre sorgt der wuchtige Soundtrack von John Williams. Die Actionsequenzen laufen ähnlich wie im ersten Teil: Von CD wird eine gerenderte Animation abgespielt, wobei der Spieler entweder sich selbst oder das Geschehen aus dem Cock-

Im Gegensatz zum Vorgänger steuern Sie in Rebel Assault 2 keine gerenderte Spielfigur, sondern einen digitalisierten Schauspieler. Hier müssen Sie entweder auf die Sturmtruppen feuern oder sich in Deckung zurückziehen.



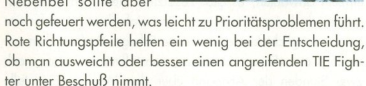
Einen Lord der dunklen Seite der Macht enttäuscht man nicht: Darth Vader dezimiert seine Untergebenen, während unsere Helden die geheime Fabrik der unsichtbaren TIE Fighter entdecken.

pit eines Fahrzeugs sieht. Mit Joystick oder Maus dirigiert man ein Fadenkreuz und feuert fleißig auf grün markierte Ziele. Ab einer gewissen Toleranzgrenze wird die Bewegung des Zielkreuzes als Bewegung des Vehikels interpretiert, so daß Sie auch den eigentlich vorgegebenen Kurs ändern können.

Die Freiheit des Spielers ist deutlich größer als in Rebel Assault. Dort mußte man vor allem treffsicher schießen, während Sie im zweiten Teil häufig Ihr Raumschiff zwischen Hindernissen hindurch lenken müssen. Nebenbei sollte aber noch gefeuert werden, was leicht zu Prioritätsproblemen führt. Rote Richtungspfeile helfen ein wenig bei der Entscheidung, ob man ausweicht oder besser einen angreifenden TIE Fighter unter Beschuß nimmt.

Neben bereits bekannten und leicht abgewandelten Missionen wie dem Abschießen angreifender TIE-Fighter-Geschwader oder manövrier-intensiven Asteroidenfeldern gibt es einige neue Levels. Mit dem Speederbike düsen Sie zwischen slalomartig wachsenden Baumriesen hindurch oder flitzen mit einem gestohlenen Raumschiff durch riesige Hangars eines Sternzerstörers. Wieder dabei sind Flüge durch enge Schluchten oder Höhlen, wobei Sie Ihr Raumschiff von hinten sehen und versuchen, die engen Wände nicht zu touchieren.

Massiv vertreten sind Levels, in denen Sie Ihre Spielfigur durch



Das zweijährige Warten hat sich gelohnt: Bessere Videos, Paßwörter nach jeder Mission, Schwierigkeitsgrade für alle Spielertypen und natürlich verfeinerte Grafik zeichnen Rebel Assault 2 aus.

Das durfte man von LucasArts auch erwarten. Die Missionen sind zwar recht abwechslungsreich und haben ziemlichen Drive, doch teilweise auch konfus ausgefallen, so daß man erstmal gar nicht weiß, wo's langgehen soll. Das gilt besonders für die zappelige Fahrt auf den Hover-Bikes und den teilweise unfairen letzten Level.

Dafür versöhnt mich, daß man mal einen TIE Fighter fliegen darf und auch die »per Pedes«-Abschnitte haben es in sich. Von mir aus hätten's ruhig ein paar Levels mehr sein dürfen; so muß ich halt geduldig auf eine baldige Fortsetzung hoffen.



Normale TIE Fighter und getarnte Raumschiffe greifen an

Gebäude steuern und auflauernde Sturmtruppen außer Gefecht setzen müssen. Mit einem Feuerknopf gehen Sie in Deckung oder legen auf die Gegner an; ist das Ziel im Visier, wird geschossen. Erschwert wird das ganze durch bis zu drei gleichzeitig auftauchende Angreifer. Erst wenn eine bestimmte Anzahl Gegner eliminiert ist, geht es weiter zum nächsten Einsatz. LucasArts hat der größeren Realität wegen dafür gesorgt, daß die Sturmtruppen bei einem Treffer dramatisch von hohen Laufstegen stürzen oder abgesprengte Brücken den Spieler unter sich begraben; außerdem hinterlassen Fehlschüsse kleine Brandlöcher in der Hintergrundgrafik.

Die Story selbst ist ziemlich spannend aufgebaut. Rebel Assault 2 knüpft an die Handlung des ersten Teils an, in dem ja der Todesstern zerstört werden mußte. Ihren Sieg können die Rebellen jedoch nicht lange auskosten, denn der böse Imperator und sein treuer Diener Darth Vader planen die nächste Gemeinheit. Der Spieler alias Rookie One erforscht zunächst einmal gemütlich einen Sektor des Weltraums, in dem immer wieder Schiffe der Rebellen verschwinden; eine Art Bermuda-Dreieck im Weltraum also. Einer Legende zufolge sollen während der Clone-Kriege zwei gegnerische Flotten mitten in einem Gefecht verschwunden sein und nun als Geisterflotte alle Raumschiffe abschießen.

Schnell stellt sich jedoch heraus, daß Darth Vader mit unsichtbaren TIE Fightern die Rebellen überrollen will. Die Hinweise verdichten sich immer mehr, bis Rookie One und seine Begleiterin Ru Murleen sogar auf die geheimnisvolle Fabrik der Tarn-Flotte stoßen. Daß diese vernichtet werden muß, versteht sich von selbst. Doch selbst wenn der Spieler gesiegt hat, freut sich Darth Vader noch über einen kleinen Trumpf und hält LucasArts die Hintertür für »Rebel Assault 3« offen. Außerdem schafft Produzent Vince Lee so gerade nochmal die Kurve, ohne sich in Story-Widersprüche mit den bekannten drei »Krieg der Sterne«-Filmen zu verzetteln.

Mit dem neuen Paßwortsystem läßt sich jeder geschaffte Level einzeln anwählen, es gibt zusätzlich mehr Schwierigkeitsgrade als beim Vorgänger. Der einfachste vordefinierte Level ermöglicht Einsteigern erste Erfolge; Profis sollten unbedingt mit »Expert« loslegen, sonst flimmert schon nach zwei Stunden der Abspann über den Monitor. Eine tolle Idee ist die Möglichkeit, sich in einem Menü die Anfor-

Für Rebel Assault 2 werden eigens gefilmte Videos mit gerenderten Animationen kombiniert

im wettbewerb

Der CD-Pionier Rebel Assault muß sich diesen Monat eine weitere Abwertung gefallen lassen. Was Ende 1993 revolutionär war, ist nach heutigen Maßstäben eben »nur noch« gut. Nur haarscharf darüber plaziert sich Rebel Assault 2, das zwar technisch superb ist, aber nicht alle hohen spielerischen Erwartungen erfüllt. Wetlands setzt auf coole Cartoon-Animationen, mehr Levels und härterer Ballerorgien. Weniger schießfreudig präsentiert sich Cyberia, dafür dürfen Sie hier in Adventure-Manier zwischendurch Rätsel knacken. Etwas schnarchig ist Alien Odyssey ausgefallen, Argonauts disharmonische Mischung aus Action-Adventure und Render-Ballerei.

REBEL ASSAULT 2	82
Rebel Assault (erneut abgewertet)	81
Wetlands	81
Cyberia	79
Alien Odyssey	60

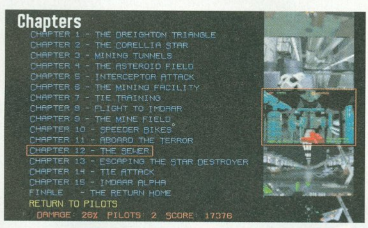
florian stangl

Märchen sind etwas schönes; besonders, wenn sie so spannend und farbenprächtig erzählt werden wie »Krieg der Sterne«. Der verzweifelte Kampf der Rebellen gegen das böse Imperium wird auch in Rebel Assault 2 wieder von seiner besten Seite gezeigt: Stimmungsvolle Zwischensequenzen umrahmen die flotten Levels, die Atmosphäre stimmt mal wieder bis auf den Punkt. Technisch zählt Rebel Assault 2 ohnehin zum besten, die Filmszenen könnten nur noch vom in Kürze erscheinenden Wing Commander 4 übertroffen werden. Auch das eigentliche Spiel profitiert von den neu gedrehten Sequenzen, die nicht mehr aus grob digitalisierten Videoclips wie beim Vorgänger bestehen.

Dennoch will keine rechte Euphorie aufkommen: Trotz der besseren Optik wurde das Leveldesign nicht gerade verbessert. Viele Missionen unterscheiden sich nur grafisch von denen des Vorgängers, andere sehen selbst beim mittelmäßigen Konkurrenten »Alien Odyssey« besser aus.

Den größten Fehler hat sich LucasArts meiner Meinung nach bei der Steuerung geleistet. So paradox es klingen mag: Mir ist der »interaktive Film« Rebel Assault 2 ein Stück zu interaktiv. Auf die Gegner feuern und nebenbei noch Hindernissen ausweichen ist auf Dauer weder besonders spannend noch befriedigend. Entweder knallt man unbeabsichtigt in ein Hindernis, weil man auf ein Raumschiff auf der anderen Seite zielt. Oder der Spieler wird abgeschossen, bevor er das Fadenkreuz auf die andere Bildschirmseite bringen konnte, um sich zu wehren.

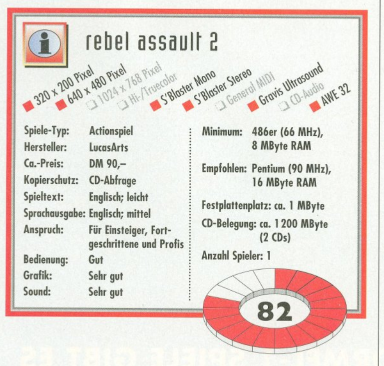
In diesem unscheinbaren Menü stellen Sie den Schwierigkeitsgrad nach Belieben ein



Die einzelnen Levels sind bequem über dieses Menü erreichbar, sobald sie einmal bewältigt wurden

derungen zurechtzuschneidern. So läßt sich beispielsweise genau festlegen, wie viele Frames es dauert, bis Ihr Schuß am angepeilten Ort ist. Je länger es dauert, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß Sie danebenschießen. Genauso einfach stellen Sie ein, wie gut Ihre Gegner treffen, wie lange es bis zum nächsten Bonusleben dauert, und so weiter.

In einem ähnlichen Menü legen Sie auch die Bildqualität fest, denn für die edle Super-VGA-Grafik muß ein schneller Pentium unter der Haube tuckern. Doch keine Angst: Mit Standard-VGA sieht Rebel Assault 2 nur geringfügig schlechter aus und spielt sich drastisch besser, wenn Sie nur einen 486er besitzen. Einen Kompromiß stellt der Halbzeilenmodus dar, der jede zweite Bildzeile wegläßt, aber für mehr Geschwindigkeit sorgt. **(fs)**



rebel assault 2

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ❑ 1024 x 768 Pixel ❑ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ❑ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ❑ CD-Audio ■ AWE 32

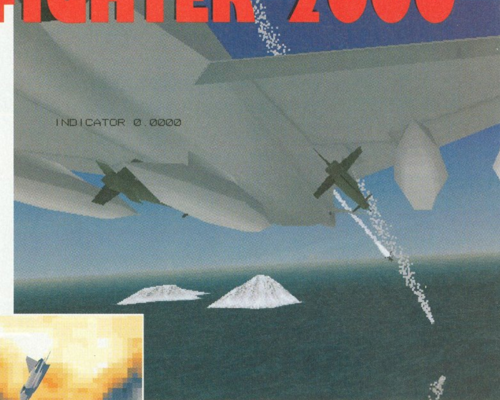
Spiele-Typ:	Actionspiel
Hersteller:	LucasArts
Ca.-Preis:	DM 90,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	Englisch; mittel
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut

Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (90 MHz), 16 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 1 MByte
CD-Belegung:	ca. 1 200 MByte (2 CDs)
Anzahl Spieler:	1

82

EUROFIGHTER 2000

DIDs neue Flugsimulation stellt höchste Ansprüche an Hardware und Spieler. »EF 2000« kippt sogar den guten alten »Strike Commander« vom Thron.

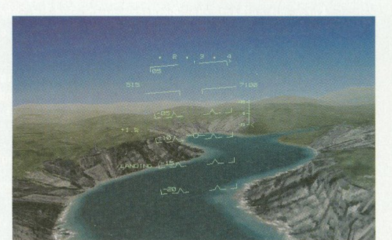


Über dem Nordmeer jagen wir feindliche Schiffe, die sich zwischen den Eisbergen verstecken

◀ Treffer! Die feindliche MiG vergeht in einer eindrucksvollen Explosion.

Im hohen Norden ist der Ärger groß: Russische Nationalisten machen sich über Skandinavien an Westeuropa heran. Glücklicherweise konnten sich inzwischen die Regierungsbosse einigen und den Eurofighter in Serie schicken, der mit Ihnen an Bord die Aggressoren zurückwerfen soll.

»EF 2000« ist der inoffizielle Nachfolger von »TFX« und deutlich realistischer als die früheren Flugversuche des britischen Programmierteams DID. Militärische Flugsimulationen schockieren viele Spieler durch beängstigend viele Tastaturbefehle, komplizierte Manöver und eine verwirrende Anzahl abstrakter Cockpitinstrumente. Nur wenigen Programmierern gelang es, die schwer zu beherrschenden modernen Kampfmaschinen in ein leicht zu bedienendes Umfeld zu versetzen. Der Preis war dann zu geringe Realitätsnähe, die Hardcore-Piloten langweilte. Die Simulationsspezialisten von DID nahmen sich diverse Anregungen und Kritik zu Herzen und nutzten ihre langjährigen Erfahrungen mit hochkomplexen »Kriegsspielen«, die sie für die Royal Air Force schrieben. Wer jetzt den totalen Options-Overkill befürchtet, kann aufatmen. DID gelang es, reales Flugverhalten, detaillierte Grafiken und eine narrensichere Bedienung so zu kombinieren, daß Einsteiger und Profis gleichermaßen ihre Freude haben werden.



Die Vollbildsicht zeigt die detaillierte Landschaft etwas schneller als der Cockpit-Modus

Der Eurofighter ist das einzige Flugzeug, das Sie in »EF 2000« fliegen dürfen. Das hat den großen Vorteil, daß sich DID völlig auf die Simulation dieser Maschine konzentrieren konnte. Entsprechend viele Details gibt es zu entdecken: Übersichtliche Cockpitinstrumente, realistische Waffensysteme und viel Hi-Tech, die dem Piloten das harte Leben etwas erleichtert. Die Bedienung des Eurofighters erfolgt mit Joystick, Maus und Tastatur. Das mag kompliziert klingen, ist aber nach der Lektüre des erstklassigen Handbuchs beinahe ein Kinderspiel. Im Luftkampf genügen ein Joystick und wenige Tasten für Schub, Funk sowie Waffen. Für Bodenziele aktiviert man den individuell einstellbaren Autopiloten

florian stangl

EF 2000 ist wie ein häßliches Entlein, das sich als stolzer Schwan entpuppt. Die Grafik sieht erst etwas bieder aus, ist aber übersichtlich und ungleich realitätsnäher als die der Konkurrenzprodukte. Der Sound paßt sich der bedrückenden und zugleich aufwühlenden Atmosphäre an, der nordische Akzent der Wingmen klingt erfrischend anders als amerikanischer Kaugummi-Slang.

Die wahren Stärken von EF 2000 liegen tiefer im Programm versteckt. Jede einzelne Mission ist bis ins Detail durchdacht und spielt sich dank der genialen Künstlichen Intelligenz packend. Die gegnerischen Piloten fliegen keine stupiden Manöver oder schummeln durch unmögliche »Ausreißer«, wie sie in anderen Programmen leider an der Tagesordnung sind.

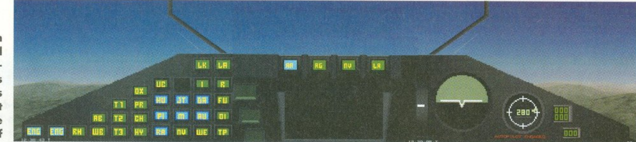
Der superbe Kampagnen-Modus setzt noch einen drauf. Bei EF 2000 hat man das Gefühl, wirklich dabei zu sein, anstatt nur eine Mission nach der nächsten runterzubeten. Für mich ist der Eurofighter die mit Abstand beste Flugsimulation.



Detailgetreu: Während wir einer Rakete ausweichen, läßt der Nachbrenner die erhitzte Luft flimmern.

Eine optimale Hilfe im Luftkampf ist diese Cockpitsicht, die immer das aufgeschaltete Ziel in den Bildmittelpunkt stellt

Das Zielsuchgerät ist kinderleicht zu bedienen und enorm effizient gegen feindliche Stellungen ▲



Auf den ersten Blick ist die Zahl der Anzeigen verwirrend, doch das Studium des Handbuchs klärt Piloten-Neulinge schnell auf

und sucht sich seine Ziele mit den intelligenten Waffensystemen. Schnell wird zum Beispiel ein Gebäude mit dem Laser markiert, die einzelnen Systeme mit der Maus hochgefahren und das Zielkreuz mit den Cursortasten solange auf dem Ziel gehalten, bis die Rakete getroffen hat. Sollte die feindliche Flugabwehr Sie unter Beschuß nehmen, müssen eben schnell ein paar Ausweichmanöver geflogen werden. Dank diverser Anzeigen ist Zielen und Fliegen gleichzeitig kein Problem.

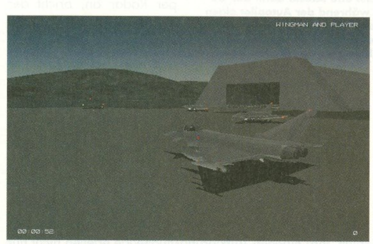
Um sich auf die vielen ausgeklügelten Waffensysteme, das spezielle Flugverhalten des Eurofighters und die hügelige Landschaft Skandinaviens vorzubereiten, gibt es eine Reihe intelligent aufgebauter Trainingsmissionen, die Sie langsam vorbereiten. Auch Profis sollten sich die Zeit nehmen, denn EF 2000 simuliert viele bekannte Systeme etwas realistischer als andere Programme. Ein Beispiel ist die automatische Tiefflug-Hilfe; damit sehen Sie immer, wie hoch Sie noch über den Boden entlangdüsen. Kleine Anekdote am Rande: Diese nützliche Unterstützung wird dermaßen realistisch dargestellt und berechnet, daß die Entwicklungsfirma für den »ech-



im wettbewerb

EF 2000 ist dank der einmalig realistischen, dennoch auch für Einsteiger beherrschbaren Nachbildung des modernen Luftkriegs die neue Referenz unter den Flugsimulationen. Das Story-lastige Strike Commander ist etwas leichter zugänglich, aber auch wesentlich flacher und verliert nach über zwei Jahren den Spitzenplatz. US Navy Fighters bietet spannende Missionen mit einer durchdachten Handlung, während Apache Longbow die beste Hubschraubersimulation mit einem spaßigem Netzwerk-Modus ist. Für die friedliebenden Luftikusse empfiehlt sich die ausgefeilte Kunstflugsimulation Flight Unlimited.

EUROFIGHTER 2000	90
Strike Commander	88
US Navy Fighters	86
Flight Unlimited	84
Apache Longbow	82



Einsätze bei Nacht sind besonders schwierig. Intelligente Wingmen erleichtern die Aufgabe jedoch etwas.



Die Außenansicht des gerade anvisierten Gegners ist nicht realistisch, erhöht aber unsere Chancen im Luftkampf (Standard-VGA)

So einfach wird eine Laser-gelenkte Bombe abgefeuert: Erst markiert der Pilot das Ziel und schickt dann das Geschoß los, während der Autopilot einen Absturz verhindert. Die Außenansicht der Bombe demonstriert den erfolgreichen Einschlag.

ten« Eurofighter ein Verfahren wegen Industriespionage anstrebte. Die DID-Programmierer konnten aber nachweisen, daß diese Ähnlichkeit Zufall ist...

Die Detailversessenheit sieht der Spieler auch an der komplexen Landschaft. Diese wird mit einer deutlich verbesserten Version der Grafikengine von TFX dargestellt, die nicht nur zusätzlich Super VGA bietet, sondern auch mehr Details zeigt. Allerdings geht das zu Lasten der Rechenpower: Ein schneller 486er ist selbst unter detailarmer VGA-Grafik Pflicht; Super VGA sollten Sie in der höchsten Detailstufe nur ab einem Pentium 90 benutzen.

Die Landschaft ist nicht einfach nur dreidimensional, sondern läßt sich ähnlich wie in »Comanche« auch taktisch nutzen. Peilen Sie beispielsweise ein Objekt per Radar an, bricht der Kontakt ab, sobald eine Bergkuppe zwischen Ihnen und dem Ziel ist. Gleiches gilt für Raketen, die Sie mit gewagten Manövern im Tiefflug abschütteln können. Damit lassen sich auch hervorragend taktische Angriffe ausklügeln, in denen sich die Wingmen einsetzen lassen. Bis zu drei Begleiter haben in Ihrer Staffel Platz, mit denen Sie alle gebräuchlichen Manöver des modernen Luftkampfs nachvollziehen dürfen. Je nach Gelände und Situation empfiehlt sich beispielsweise ein zangenartiger Angriff oder ein Hinterhalt, in dem ein Pilot den Köder spielt. Ihre eigenen Aufklärungsflugzeuge erteilen nicht nur Ihnen Aufträge, sondern schicken auch mal eine andere Staffel ins Gefecht, falls deren Position günstiger ist.

Die Krönung ist der Kampagnenmodus. Hier werden Sie auf vier Ebenen über den Verlauf informiert, wissen als Oberbefehlshaber über die globalen Zusammenhänge Bescheid und können genauso als Pilot selbst an Kampfeinsätzen teilnehmen. Auch hier wird wieder jedes einzelne Element vom Panzer bis zum AWACS-Flugzeug individuell simuliert, was jede neue Kampagne komplett anders verlaufen läßt; je nachdem, wie Sie eingreifen.

Obwohl auch Strategen ihren Gefallen an EF 2000 finden könnten, ist die Action in der Luft der größte Nervenkitzel. Erfreulicherweise greifen die gegnerischen Piloten nicht auf stereotype Manöver zurück, sondern beherrschen ein beachtliches Repertoire überraschender Angriffe. So wird der verbissene Zweikampf mit einem MiG-Piloten schnell zum flotten Schlagabtausch, bei dem Sie deutlich merken, daß die Künstliche Intelligenz Ihre Manöver analysiert und das Programm entsprechend reagiert. Noch besser geht es im Netzwerk-Modus, in dem zwei komplette Staffeln einander jagen dürfen. Untermalt werden die fesselnden Einsätze von erstklassiger Sprachausgabe mit putzigem skandinavischem Akzent und der ruhigen CD-Musik. Wuchtige Triebwerksgeräusche und viele Soundeffekte runden die eindrucksvolle Atmosphäre ab. **(fs)**

monika stoschek

Erst einmal heißt es tief Luft holen angesichts der enormen Detailfülle. Einsteiger sollten aber nicht gleich kapitulieren, sondern sich den hervorragenden Trainingsmissionen und dem einwandfreien Handbuch anvertrauen. Damit lernt jeder schnell den Umgang mit lasergesteuerten Bomben und den zuverlässigen Flügelmännern.
Wer sich ein wenig einarbeitet, begeistert sich am wirklich völlig anderen Spielgefühl. Vergessen Sie stereotype Aktionen der Gegner oder langweilige Wingmen – EF 2000 ist trotz aller Komplexität mit mehr Action vollgestopft, als die meisten Konkurrenten.
Kritikpunkte verdient einzig der Hardwareanspruch, der vielen PC-Besitzern den Spaß an EF 2000 vergällt. Denn nur mit einem schnellen Pentium kann man alle Details genießen.



eurofigther 2000

320 x 200 Pixel / 640 x 480 Pixel / 1024 x 768 Pixel / Hi-/Truecolor / S'Blaster Mono / S'Blaster Stereo / General MIDI / Gravis Ultrasound / CD-Audio / AWE 32

Spiele-Typ:	Flugsimulation
Hersteller:	DID/Ocean
Ca.-Preis:	DM 130,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Englisch; wenig
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Sehr gut
Grafik:	Gut
Sound:	Sehr gut

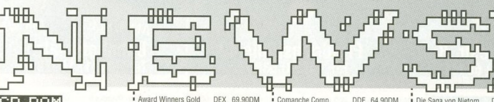
Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Für VGA: Pentium (60 MHz), 8MByte RAM Für SVGA: Pentium (100 MHz),16 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 7 – 55 MByte
CD-Belegung:	ca. 100 MByte
Anzahl Spieler:	1 – 8 (Netzwerk)

90

SOFTSALE

Lau und Zielke OHG

Gibt es irgendwo da draußen Leben? Keine Ahnung. Aber wenn es irgendwo da draußen **geniale Spiele** gibt – wir werden Sie finden!



CD-ROM

Titel		Preis
7 th Guest	DEE	24,90DM
10 Jahre Interplay	DEX	89,90DM
11 th Hour	DEE	89,90DM*
11 th Hour Limited	DEE	89,90DM*
1942-European Air War	DEE	in Vorb.
3D Atlas WIN 95	DE?	89,90DM*
3D Ultra Pinball	DEE	69,90DM
Absolute Zero	DD?	89,90DM*
Aces Collection	DEX	69,90DM
Aces of the Deep	DDD	84,90DM
-SVGA Enhanced	DDD	79,90DM*
Aces over Europe	DDX	9,90DM
Award Winners Gold	DEX	69,90DM
Award Winners Plat.	DTX	69,90DM
Awful Green Things	DEE	in Vorb.
Aztec: Empire of Blood	???	in Vorb.
B-17 Flying Fortress	DEX	39,90DM
Batman Forever	DEE	in Vorb.
Battle Isle 2 Pack	DDD	74,90DM
Battle Isle 3 WIN	DDD	84,90DM
Battle Beast	DEE	79,90DM
Battle Bugs	DDD	44,90DM
Battle Race	DEE	79,90DM*
Bazooka Sue	DDD	in Vorb.
Beavis and Butthead	???	in Vorb.
Beneath a Steel Sky	DDE	24,90DM
Comanche Comp.	DDE	64,90DM
Comanche vs. Werewolf	EEE	69,90DM
Comanche vs. Werewolf	DDD	79,90DM
Combat Air Patrol	DEE	64,90DM
Combat Classics III	DTX	69,90DM
Command & Conquer	DDD	79,90DM
Command & Conquer	EEE	79,90DM
Command & Conquer II	DDD	89,90DM*
Command: Aces of Deep	DDD	79,90DM*
Commodore Action Pack	EEE	in Vorb.
Congo	???	in Vorb.
Connect	DDD	in Vorb.
Conquest of the New W.	D??	89,90DM*
Conspiracy	DDE	24,90DM
Die Saga von Nietom	DDD	49,90DM
Die Siedler	DDD	39,90DM*
Die Siedler 2	DDD	84,90DM*
Digital Dreamware	???	44,90DM*
Dime City	DD?	79,90DM
Directors Lab	DDD	64,90DM
Dirt Racer	DE?	in Vorb.
Dinopark Tycoon	D??	in Vorb.
Discworld	DDE	84,90DM
Discworld	DDD	79,90DM*
Dogfight	DEX	39,90DM
Doppelpaß	DDD	64,90DM
Dominus	DEX	29,90DM
Double Trouble	DE?	in Vorb.
Flugsim. Europa	DEX	54,90DM
Flugsim. Flightshop	DEX	79,90DM
Flugsim . Hawaii	DEX	49,90DM
Flugsim. Las Vegas	DEX	64,90DM
Flying Tigers	DE?	in Vorb.
Formula I Grand Prix	DEX	39,90DM
Formula I Grand Prix 2	DDD	99,90DM*
Frankenstein	DDD	89,90DM*
Freddy Pharkas	DEE	44,90DM
Freddy Pharkas	DDD	79,90DM*
Fritz 1	DDX	44,90DM
FS 5 Designer 2.0	DDX	69,90DM*
Fun & Games	???	54,90DM
Future Dimension	DDX	64,90DM
Kingdoms of Germany	DDX	69,90DM
Kingdom-the Far reach.	DEE	89,90DM
Kings Quest Collect.	DTX	84,90DM
Kings Quest 6	DDX	24,90DM
Kings Quest 7	DDD	84,90DM
Klik´n´Play	DDX	84,90DM
Klik´n´Play Gamepack	DDX	69,90DM
Knights Chase	???	in Vorb.
Knights of Xentar	DDD	94,90DM
Krypton Egg	DD?	44,90DM
Labyrinth of Time	DEX	29,90DM
Lands of Lore	DDT	34,90DM
Lands of Lore 2	DDD	in Vorb.
Larry 6	DDX	84,90DM

SOFTSALEMANIA

Fifa Soccer '96 Crack

Ein Profi verrät sein Erfolgsgeheimnis

In jeder Situation völlig cool bleiben..

Brille mit Bildschirmschutz

Konsequent durchtrainierte Statur

Voll bequemes Outfit

Gnadenlos schnelle Finger

..und ein ausgeschlafener Software-Dealer!

Hi-Score Champ

THOMAS K.

Titel		Preis
Aces over Mountains	???	in Vorb.
Across the Rhine	DDD	99,90DM
Action Pack	EEX	19,90DM*
Action Soccer	DDD	74,90DM
AD & D 2: Masterpieces	EET	74,90DM*
Addams Family Pinball	???	69,90DM*
Adv. Tactical Fighters	???	in Vorb.
Aegis-Guardian of F.	DDD	64,90DM
Aftershock	DE?	in Vorb.
Agile Warrior: F111X	D??	in Vorb.
AH 640 Longbow	DDD	84,90DM*
Air Havoc Controller	DDE	74,90DM
Air Power	DDD	74,90DM
Air Superiority	D??	in Vorb.
Al-Quadim	DDX	69,90DM
Albion	DDD	84,90DM*
Alien Alliance	D??	in Vorb.
Alien Legacy	DEX	69,90DM
Alien Logic	DEE	39,90DM
Alien Odyssey	DEE	69,90DM*
Alien Trilogy	???	in Vorb.
Alienbreed 3	DEE	64,90DM
Aliens	DE?	74,90DM*
Allied General WIN95	???	in Vorb.
Alone in the Dark	DDD	39,90DM
Alone in the Dark 2+1	DDD	64,90DM
Alone in the Dark 3	DDD	84,90DM
Amerika 1861-1865	DDX	84,90DM
Anvil of Dawn	???	in Vorb.
Apache Longbow	DDD	74,90DM
Arcade Classic	???	69,90DM*
Arcade Pool+Overdrive	DE?	39,90DM*
Archangel	DE?	in Vorb.
Archibald Applebrook	DDD	74,90DM
Archon Ultra	DDX	74,90DM
Are you afraid of the D.	DEE	64,90DM
Armored Fist	DEE	69,90DM
Armored Fist	DDD	84,90DM
Around Hollywood	DDD	39,90DM
Ascendancy	DDD	84,90DM
Assault Riggs	DEE	79,90DM*
Asterix	DDD	69,90DM
Atari 2600 Action Pack	DDX	59,90DM
Atari Action Pack 2	EEE	54,90DM
Atlas	DDX	49,90DM
ATF US (X-Fighters)	DDD	84,90DM*
Aufschwung Ost	DDD	69,90DM
Berlin Connection	DD?	in Vorb.
Bermuda Syndom	DDD	84,90DM*
Bernhard Langer Golf	DDD	in Vorb.
Betrayal at Krondor	DDE	79,90DM
Big Red Racing	???	in Vorb.
Biing	DDD	69,90DM*
Bioforge	DDD	69,90DM
-Gold	DDD	84,90DM*
-Mission CD	DDD	44,90DM*
Bitmap Brothers Comp.	DEX	59,90DM
Bleifuss	DDD	54,90DM
Blind Date WIN	DDD	in Vorb.
Bloodwings	EEE	84,90DM
Bob Dylan Highway 61	EEE	84,90DM
Body Slam Wrestling	DE?	in Vorb.
Braindead 13	DEE	in Vorb.
Brett Hull Hockey	DEE	79,90DM
Bricks, Blocks & Clocks	DEX	in Vorb.
Bundesl. M. 3 Hattrick	DDX	74,90DM*
Bundesl. M. 3 Supporter	DDX	49,90DM
Bureau 13	DEE	19,90DM
Burger Queen	DDD	in Vorb.
Burried in Time	DDD	79,90DM
Burn: Cycle	DDD	79,90DM
Burning Steel	DDX	49,90DM
Burning Steel 2	DDX	39,90DM
Burning Steel 3	EEE	49,90DM
Burning Steel 4	DDD	74,90DM*
Buzz Aldrin	DEX	24,90DM
Caesar 2	DDD	79,90DM
Capitalism	DDD	79,90DM
Caribbean Disaster	DDD	84,90DM*
Celebrity Poker WIN	DEE	in Vorb.
Championship Man. 2	DDD	89,90DM*
Chaos Control	DDD	79,90DM
Chaos Engine	DEE	in Vorb.
Chessmaster 4000 T.	EEE	39,90DM
Chessmaster 5000	???	in Vorb.
Chewy-Flucht von F5	DDD	74,90DM*
Christoph Kolumbus	DDX	39,90DM
Chronomaster	DEE	79,90DM*
Civilization	DDX	39,90DM
Civilization 2000	DDD	in Vorb.
CivNet (WIN)	DD?	89,90DM*
Clayfighter 2	EEE	79,90DM*
Clearing House	DDX	69,90DM
Colonization	DDX	89,90DM
Cranberries	???	49,90DM*
Creature Shock	DDD	39,90DM
Crusade	DDD	84,90DM
Crusader	DDD	79,90DM
Cyberbikes	D??	in Vorb.
Cyberia	DDD	79,90DM
Cyberia 2	???	in Vorb.
Cyber Judas	DEE	in Vorb.
Cybermage	DDD	79,90DM*
Cyberspeed (WIN95)	DDD	74,90DM*
Cyclones	D??	79,90DM*
Cyber Judas	D??	in Vorb.
Cyberwar	DDD	99,90DM
Daedalus Encounter	DDD	89,90DM
Damnesia	DE?	74,90DM*
Damocles (Mercenery 3)	DE?	74,90DM*
Darker	DE?	79,90DM
Dark Sun II	DEE	39,90DM
Dark Universe	DDX	79,90DM
Das Amt	DDX	94,90DM
Das schwarze Auge	DDX	44,90DM
-Audio-CD		24,90DM
-Lösungsbuch		24,80DM
Das schwarze Auge 2	DDD	79,90DM
-Audio-CD		24,90DM
-Lösungsbuch		24,80DM
Das schwarze Auge 3	DDD	in Vorb.
David Bowie-Jump	DEE	34,90DM
Dawn of Darkness	???	in Vorb.
Dawn Patrol	DDX	29,90DM
Day of the Tentacle	DDD	34,90DM
Death Keep	EEE	74,90DM*
Deep Sea	DDT	54,90DM*
Delphine Classic Coll.	DEX	54,90DM
Der Clou+Profidisk	DDX	29,90DM*
Der Druidenzirkel	DDD	in Vorb.
Der Patrizier	DDX	44,90DM
Der Planer 2	DDD	in Vorb.
Der Reeder	DDX	79,90DM
Descent	DEX	79,90DM
Desert Str.+Jungle Str.	EEX	49,90DM
Destruction Derby	???	89,90DM
Die Box Vol. 1	DDX	49,90DM
Die Fugger 2	DDD	in Vorb.
Die Verrückte Rallye	DDD	44,90DM
-mit Gamepad	DDD	54,90DM
Die Höhlenwelt-Saga	DDD	84,90DM
Dragon Lore	DDD	39,90DM
Dragonsphere	DEX	39,90DM
Dreamweb	DEE	29,90DM
Druid	???	in Vorb.
Dune 2	DDD	39,90DM
Dungeon Keeper	DDD	84,90DM*
Dungeon Master 2	DDX	89,90DM
EA Sports Rugby	DEE	79,90DM
Earth Siege	DDD	84,90DM
-Mission CD	DDD	49,90DM
Earth Siege II	???	in Vorb.
Earth Worm Jim WIN95	DDD	in Vorb.
Ecstatica	DEE	84,90DM
Eine kurze Geschichte...	DDD	84,90DM
Elder Scolls 2	???	in Vorb.
Eleventh Hour	DEE	89,90DM*
-Limited	DEE	89,90DM*
Elite 3	DDE	39,90DM
Elisabeth I	DDD	in Vorb.
Empire Deluxe	DDX	74,90DM
Empire 2	EEE	69,90DM
Endorfun	DE?	64,90DM*
Entomorph	DEE	74,90DM*
Erben der Erde	DDD	84,90DM
Escalation	???	in Vorb.
Espionage WIN95	DDD	in Vorb.
Extractors	DEE	59,90DM
Extreme Pinball	DEE	54,90DM*
Eye of the Beh. Triol.	DDX	39,90DM
F-1 Manager	DE?	in Vorb.
F-117 A Nighthawk	DEX	39,90DM
F-14 Fleet Defender Plus	DEE	39,90DM*
F-15 Strike Eagle III	DEX	39,90DM
Fade to Black	DDD	84,90DM
Falcon 3.0	DEX	39,90DM
Falcon Gold Coll.	DEE	89,90DM
Fantasy Fest	EEX	39,90DM
Fantasy General	DEE	in Vorb.
Fast Attack	???	in Vorb.
Fatal Racing	DDD	69,90DM
Fields of Glory	DEX	39,90DM
FIFA Soccer `96	DDD	79,90DM
Fighter Duel	???	69,90DM*
Flight Commander 2	DDE	69,90DM
Flight of the Amazon Q.	DDD	79,90DM
Flight Unlimited	DDX	89,90DM
Flugsim. British Isles	DEX	49,90DM
Fuzzy World	D??	39,90DM
FX Fighter	DEE	74,90DM
Gabriel Knight	DDE	49,90DM
Gabriel Knight 2	???	in Vorb.
Gene Wars	DDD	79,90DM*
Goblins 1 und 2	DDX	24,90DM
Grandest Fleet	DEX	69,90DM
Grand Prix Manager	DDD	84,90DM*
Great Naval Battles III	EEE	79,90DM
Gunship 2000	DEX	39,90DM
Hammer of the Gods	DDD	79,90DM
Hand of Fate	DDE	34,90DM
Hardball 4	DEE	79,90DM
Hardline (Scavenger)	???	in Vorb.
Harrier Jumpjet	DEX	39,90DM
Harvester	DD?	in Vorb.
Hattrick	DDX	79,90DM
Heart of Darkness	DDD	in Vorb.
Hell+Crusader	DDT	79,90DM
Heroes of Might & M.	DDD	79,90DM
Hidden Below	DEX	29,90DM
Hi-Octane	DDX	39,90DM
High Seas Trader	DDX	69,90DM
Hollywood Pictures	DDX	79,90DM
Hoops	DE?	in Vorb.
Hugo 3	DDD	74,90DM*
Ice & Fire	???	69,90DM*
Inca	DDD	24,90DM
Inca Collection	DDD	69,90DM
Indy Car Racing	DEE	24,90DM
Indy Car II	DEE	79,90DM*
Indestructibles	DDD	in Vorb.
Inferno	DDD	99,90DM
Int. Tennis Open	DDD	79,90DM
Iron Angel	DDD	in Vorb.
Ishar Triologie	DDX	44,90DM
Island Casino	???	69,90DM
Jagged Alliance	DEE	74,90DM
Jagged Alliance	DDD	89,90DM
Jetfighter 3	???	in Vorb.
Jewels of the Oracle	DDD	84,90DM
John Madden ´96	DEE	79,90DM*
Joy of Sex	EEE	69,90DM
Judge Dread	???	in Vorb.
Jungle Str.+Desert Str.	EEE	49,90DM
Jutland	DD?	in Vorb.
Kaiser Deluxe	DDX	59,90DM
Larry Collection	DEX	84,90DM
Last Dynasty	DDD	79,90DM
Legend of Kyrandia 2	DDE	34,90DM
Legend of Kyrandia 3	DDE	79,90DM
Legions	DE?	in Vorb.
Leisure Suit Larry Coll.	DEX	84,90DM
Lemmings Windows	DEX	49,90DM
Lemmings 3	DEE	69,90DM
Lemmings 3D	DEE	89,90DM
Links 386 Pro	DEE	64,90DM
-Banff	EEE	49,90DM
-Belfry	EEE	49,90DM
-Castle Pines	EEE	49,90DM
-Devils Island	EEE	49,90DM
-Prairie Dunes	EEE	49,90DM
-Riviera	EEE	49,90DM
-Troon North	EEE	49,90DM
Lion	???	69,90DM*
Little Big Adventure	DDD	69,90DM
Little Big Adventure 2	DDD	in Vorb.
Live Action Football	DEE	79,90DM
Locus	???	89,90DM*
Lode Runner	DDX	79,90DM
Lollypop	DDX	44,90DM
Lords of Midnight	DD?	79,90DM
Lords of the Realm	DDD	69,90DM
Lost Admiral 2	DEE	in Vorb.
Lost Eden	DDD	79,90DM
Lost in Time	DDX	24,90DM
Lost in Town	DD?	in Vorb.
Lothar Matthäus II	DD?	in Vorb.
Lucas Arts Cl. Adv.	DDX	109,90DM
Lucas Arts Cl. Sim.	DEX	84,90DM
Lucas Arts Top Adv.	DDX	79,90DM
Machiavelli-The Prince	DDX	89,90DM
Mad News	DDX	69,90DM
Mad TV 2	DD?	in Vorb.
Made in Germany	DDT	59,90DM*
Magic Carpet Plus	DDE	49,90DM
Magic Carpet II	DDD	79,90DM
Magic the Gath. WIN95	DDD	99,90DM*
Maniac Mansion 2	DDD	34,90DM
Marco Polo	DE?	64,90DM
Marine Fighters	DDE	44,90DM
Master of Magic	DDE	89,90DM
Master of Orion	DEX	39,90DM
Master of Xenos	DDD	in Vorb.











Isses nicht schön? *Papa kommt heim. Der Rechner ist schon vorgeheizt. Mama öffnet das neue Päckchen von Softsale. Und bis spät in die Nacht jagt ein Riesenspaß den nächsten.*

Maximum Roadkill	???	in Vorb.
Mechwarrior II	DDD	79,90DM
Mechwarrior II	EEE	79,90DM
-Mission CD	DDD	in Vorb.
-Netzwerk-Zusatz	EEE	in Vorb.
-WIN95	DDD	in Vorb.
Megapak 3	DET	79,90DM
Mega Race	DEE	39,90DM
Menzoberanzan	DEE	39,90DM
Metal Marines	EE?	in Vorb.
Metal Storm	???	in Vorb.
Millenia	DDD	64,90DM*
Micro Machines 2	DEX	69,90DM
-Special Edition	DEX	in Vorb.
Mission Critical	DEE	79,90DM*
Mirage	EEE	89,90DM
Monopoly	DDD	69,90DM
Monsterized	DDD	in Vorb.*
Monthy Pythons CwoT	EEE	79,90DM
Mortal Coil	D??	64,90DM*
MTV´s Club Dead	DEE	49,90DM

Ab sofort nehmen wir in unseren Shops die alten Softsale Kataloge und Preislisten **kostenlos** zurück.



Alle reden – Softsale tut was!

Myst	DDD	69,90DM
NASCAR Racing	DEE	79,90DM
-Track Pack	DEX	39,90DM
-Plus	DET	99,90DM*
-WIN 95	DDD	in Vorb.
NBA Jam Tournament	D??	89,90DM*
NBA Live ´95	DEE	69,90DM
NBA Live ´96	DEE	in Vorb.
NCAA Basketball 2	D??	in Vorb.
Need for Speed	DDD	79,90DM
Networks	DDD	84,90DM
NHL Hockey ´94	DEE	29,90DM
NHL Hockey ´95	DEE	79,90DM
NHL Hockey ´96	DDD	79,90DM
Noctropolis	DDE	29,90DM
Novastorm	DEE	79,90DM
Oldtimer	DDX	24,90DM
One must fall	DDE	69,90DM
Onside	DE?	in Vorb.
Orion Conspiracy	DDD	89,90DM
Outpost Pinball	D??	69,90DM
Panzer General	DEE	49,90DM
Panzer Gen. 2 WIN95	EEE	in Vorb.
Panzer Gen. 2 WIN95	DDD	in Vorb.
Paparazzi	EEE	79,90DM
Pax Imperia WIN	DDD	in Vorb.
PC Games Cheat	DDX	29,90DM
Perfect General 2	DEE	79,90DM
Petko	DDD	69,90DM*
Peter Gabriel Xplora	DEE	89,90DM
PGA Tour Golf 486	DEE	89,90DM
PGA Tour Golf ´96	DEE	79,90DM
PGA Tour Golf WIN	DDX	29,90DM
Phantasmagoria	DDD	84,90DM*
Phantasmagoria	EEE	84,90DM
Pinball Dreams Del.	DEX	74,90DM
Pinball Fantasies Del.	DEX	74,90DM
Pinball Illusions	DEX	69,90DM
Pinball Mania	DEX	64,90DM
Pinball Wizard 2000	DEX	69,90DM*
Pinball World	DEX	69,90DM*
Pirates Gold	DDX	39,90DM
Pitfall WIN95	DDD	79,90DM
Pole Position	DDD	in Vorb.
Police Quest 4	DDE	84,90DM
Police Quest Collection	DE?	84,90DM*
Police Quest SWAT	???	in Vorb.
Pool Champion WIN95	???	69,90DM*
Populous 2/Powerm.	DEX	29,90DM
Power, Corrupt. & Lies	???	64,90DM*
Powerflight	DEX	69,90DM
Powerhouse	DDD	64,90DM
Powerslide	DE?	in Vorb.
Power Up !	DEX	69,90DM
Primal Rage	DEE	79,90DM
Prince of Persia Coll.	DEX	in Vorb.
Prince Symbol	EEE	84,90DM
Prisoner of Ice	DDD	84,90DM
Privateer	DEE	29,90DM
Privateer/Strike C.	DEE	84,90DM
Project Paradise	DEE	79,90DM*
Pro Pinball	???	in Vorb.
Prototype	DDX	79,90DM
Psycho Pinball	DDX	74,90DM
Pyrotechnica	DEX	54,90DM
Q-POP	DDD	69,90DM
Quantum G. 2 (Vortex)	DEE	79,90DM
Railroad Tycoon Del.	DEX	39,90DM*
Ran Soccer	DDD	79,90DM
Ran Trainer	DDD	94,90DM
Ran Trainer 2	DDD	in Vorb.
Ravenloft	DDD	84,90DM
Ravenloft II	DEE	49,90DM
Raven Project	DDD	74,90DM*
Rayman	DEE	in Vorb.
Rebel Assault	DDT	34,90DM
Rebel Assault 2	EEE	69,90DM*
Rebel Assault 2	DDD	84,90DM*
Red Ghost	DDD	in Vorb.
Renegade	DEE	39,90DM
-Mission CD	DEE	in Vorb.
Retribution	DEE	39,90DM
Reunion	DDX	74,90DM
Revolution X	D??	89,90DM*
Riddle of Master Lu	EEE	in Vorb.
Riddle of Master Lu	DDD	in Vorb.
Ring der Nibelungen	DE?	64,90DM*
Rings of Medusa Gold	DDX	79,90DM
Ripper	DEE	in Vorb.
Rise of the Robots	DDE	84,90DM
Rivers of Dawn	DE?	in Vorb.
Road Rash	???	in Vorb.
Road Warrior	???	64,90DM*
Robinsons Requiem	DDD	79,90DM
Saga of Aces	DEX	69,90DM
Sam & Max	DDD	79,90DM
Sato City	DE?	in Vorb.
Schleichfahrt	DDD	in-Vorb.
Sens.World of Soccer	DD?	69,90DM*
Sensible Golf	DE?	64,90DM
Shadowcaster	DEE	29,90DM
Shanghai Great M.	DDD	79,90DM*
Shannara	DEE	79,90DM*
Shellshock	???	79,90DM*
Sherrington Fox	DE?	in Vorb.
Shine	DDD	in Vorb.
Shockwave WIN 95	DDD	79,90DM*
Sid Meier Classics	DDT	84,90DM*
Silent Hunter	DE?	74,90DM*
Silent Steel	???	in Vorb.
Silverload	DDD	69,90DM
Sim City	DDD	24,90DM
Sim City 2000 WIN95	DDX	in Vorb.
Sim City 2000 Coll.	DDX	94,90DM
-WIN	DDX	99,90DM*
Sim Isle	EEE	79,90DM
Sim Isle	DDD	in Vorb.
Simon the Sorcerer	DDD	29,90DM
Simon the Sorcerer 2	DDD	79,90DM
-WIN95	DDD	in Vorb.
Sim Tower	DEX	74,90DM
Sim Tower	DDX	79,90DM*
Sim Town	DDD	69,90DM
Skaphander	DDD	64,90DM
Skins Golf at Bighorn	DE?	89,90DM
Skyrealms of Jorune	DEE	39,90DM
Slipstream 5000	DDD	69,90DM
Soccer Compilation	DDD	in Vorb.
Space Academy	DE?	in Vorb.
Space Ace	???	in Vorb.
Space Bucks	???	in Vorb.
Space Hulk	DDD	29,90DM
Space Hulk II	DDD	in Vorb.
Space Marines	DDD	79,90DM*
Space Quest Collect.	DDX	84,90DM
Space Quest 4	DDX	24,90DM
Space Quest 6	DDD	79,90DM
Space Ship Warlock	DDD	in Vorb.
Spectre VR WIN	DEE	in Vorb.
SSN 21 Seawolf	DDE	29,90DM
St. Thomas	D??	49,90DM*
Star Control 3	???	in Vorb.
Star Trek	DDD	29,90DM
Star Trek Interactive	DDD	104,90DM
Star Trek Interactive	EEE	79,90DM
Star Trek Judg. R. Enh.	EEE	89,90DM*
Star Trek Final Unity	DDE	99,90DM
Star Trek Final Unity	EEE	89,90DM
-Limited Edtition	EEE	109,90DM
Star Trek Deep Space 9	???	in Vorb.
Star Trek Generations	DDD	in Vorb.
Star Trek Klingon	EEE	in Vorb.
Star Trek Omnipedia	EEE	79,90DM
Steel Panthers	DEE	in Vorb.
Stonekeep	DD?	99,90DM*
Strike Commander	DEE	29,90DM
Strike C./Privateer	DEE	84,90DM
SU-27 Sukhoi	DEE	74,90DM*
Subwar 2050	DDX	39,90DM
Sukhoi SU 27	???	in Vorb.
Super Karts	DEX	89,90DM
-Plus	DEX	49,90DM*
Super Pushover	???	in Vorb.
Super Streetfighter 2 T.	DEE	39,90DM
Sword of Xeen	???	in Vorb.
Symbol (Prince)	EEE	84,90DM
Syndicate Plus	DDX	29,90DM
Syndicate II	DDD	in Vorb.
Synergist	DDD	in Vorb.
System Shock	DDD	29,90DM
T-Mek	DEE	79,90DM*
Talisman	DDD	74,90DM
Tank Commander	DDD	89,90DM
Task Force 1942	DEX	39,90DM
Tek War	???	in Vorb.
Temptation	DTT	39,90DM
Ten Pack Vol. 1	???	69,90DM*
Ten Pack Vol. 2	???	69,90DM*
Terminal Velocity	DEX	69,90DM
Terminator Fut. Shock	???	in Vorb.
TFX EF2000	???	in Vorb.
The Beast Within	???	in Vorb.
The Darkening	DDD	in Vorb.
The Hive WIN95	DDD	in Vorb.
Theme Hospital	DDD	in Vorb.
The Dig	EEE	69,90DM*
The Dig	DDD	84,90DM*
The Horde	DDD	29,90DM
The Mutation of J. B.	DDD	in Vorb.
The Riddle of Master Lu	EEE	in Vorb.
The Riddle of Master Lu	DDD	in Vorb.
The Scroll	DDD	59,90DM
The Vortex (OG 2)	DEE	79,90DM
The War College	???	in Vorb.
Thexder	???	in Vorb.
This means War ! WIN	DDD	84,90DM*
Thunderhawk 2	???	79,90DM*
Thunderscape	???	in Vorb.
Tie Fighter	EEE	69,90DM*
Tie Fighter	DDD	84,90DM*
Tilt	DE?	54,90DM
Tiny Troops	DE?	in Vorb.
Tir Na Nog	DE?	in Vorb.
Toonstruck	DE?	in Vorb.
Top Gun	DEE	99,90DM*
Torins Passage	???	in Vorb.
Total Distortion WIN	EEE	74,90DM*
Tower WIN	DEE	84,90DM*
Tower Assault	DEE	64,90DM
Transport Tycoon Del.	DDD	84,90DM
Trial by Magic	DE?	in Vorb.
Trick or Treat	DE?	in Vorb.
Tri-Tryst	DE?	in Vorb.
Tri-Tryst WIN ´95	DE?	in Vorb.
Trivial Pursuit	???	79,90DM*
Tuneland	DDD	69,90DM
Turrican 2	DE?	in Vorb.
UEFA Champion League	???	69,90DM*
UFO	DDX	39,90DM
UFO+Master of Orion	DTX	69,90DM
Ultima 7 Compilation	DEX	29,90DM
Ultima Underworld 1+2	DEX	29,90DM
Under a killing Moon	DDE	69,90DM
Universal Warrior	DE?	in Vorb.
US Navy Fighters Gold	DDE	84,90DM
-Marine Fighters	DDE	44,90DM
Urmels Filmstudio	DDD	79,90DM
USS Ticonderoga	DDE	79,90DM
-WIN 95	DDE	in Vorb.
Vid Grid	???	54,90DM*
Vikings WIN	???	in Vorb.
Vinyl Goddess fr. Mars	DEE	39,90DM
Vital Light	D??	in Vorb.
Virtua Chess	DDX	84,90DM
Virtual Karts	DDD	99,90DM*
Virtual Pool	DEX	89,90DM
Virtuoso	DE?	in Vorb.
Vollgas	DDD	84,90DM
Vollgas	DEE	69,90DM
Voodoo Lounge	???	54,90DM*
Wacky Wheels	DEX	54,90DM
Warcraft	DEE	79,90DM
Warcraft 2	DDD	79,90DM*
Wargame Bundle	EEE	in Vorb.
Warhammer	DEE	74,90DM*
-Dark Crusader	DEE	74,90DM*
Warlords 2 Deluxe	EE?	74,90DM
Warplanes 2	EE?	in Vorb.
Warriors	DDE	79,90DM
Waterworld Action	DD?	89,90DM*
Waterworld Strategy	DD?	89,90DM*
Wayne Gretzky All Stars	DEE	74,90DM*
Werewolf vs. Comanche	DDD	79,90DM
Werewolf vs. Comanche	EEE	69,90DM
Westwood Compilation	DDX	79,90DM
Wetlands	DDE	64,90DM
Whales Voyage II	DDD	79,90DM
-WIN	DDD	79,90DM
Willi Lembkes Manager	???	64,90DM
Wing Comm. Armada	DEX	29,90DM
-Windowsversion	DEX	69,90DM*
Wing Commander II	DEE	29,90DM
Wing Commander III	DDD	79,90DM
Wing Commander 4	DDD	99,90DM*
Wings of Glory	DDE	29,90DM
Wipe Out	???	89,90DM*
Wizardry 6+7	DDX	39,90DM
Wolf	DDX	74,90DM
Wolf-The Simulation	???	69,90DM
Wolfsbane	DE?	in Vorb.
Woodruff	DDD	79,90DM
Worms	DDD	in Vorb.
Wrath of Earth	DE?	54,90DM
WWF Raw	???	in Vorb.
WWF Wrestlemania	???	in Vorb.
X-COM	DDE	59,90DM
X-Wing Collection	DET	69,90DM
X-Wing Collection	DDT	79,90DM*
Z	DEE	in Vorb.
Zeppelin	DDD	69,90DM
Zombie Dinos	???	in Vorb.
Zone Raiders	???	in Vorb.
Zoop	DDX	in Vorb.

IBM-PC 3,5"

A-Train Classics	DV	44,90DM
Aces of the Deep	DV	84,90DM
-Mission Disk	DV	44,90DM
Aladdin	DA	59,90DM
Arcade Pool	DA	29,90DM
Armored Fist	DV	39,90DM
Award Winners Plat.	DA	69,90DM
Battlechess 4000 SVGA	DA	34,90DM
Biing	DV	79,90DM
Bundesliga Man. Prof. 2	DV	69,90DM
Bundesliga Man. 3	DV	84,90DM
-Supporter	DV	49,90DM
Caribbean Desaster	DV	79,90DM*
Civilization	DV	39,90DM
Combat Classics III	DA	69,90DM
Dangerous Streets	DA	14,90DM
Dark Sun 2	DA	19,90DM
Das Dschungelbuch	DV	49,90DM
Dawn Patrol	DV	29,90DM
Der Baulöwe	DV	84,90DM
Der Patrizier	DV	49,90DM
Die Siedler	DV	69,90DM
Dominus	DA	19,90DM
Dungeon Master 2	DV	89,90DM
Ecstatica	DV	39,90DM
Evasive Action	EA	14,90DM
F-14 Fleet Def. Plus	DA	29,90DM
Flugsimulator 5.1	DV	84,90DM
Flugsimulator 5.1	EA	69,90DM
-British Isles	EA	49,90DM
-Designer	DV	64,90DM
-Europa 1	DA	54,90DM
-Japan	EA	49,90DM
-Karibik	EA	49,90DM
-New York	EA	49,90DM
-Paris	EA	49,90DM
-San Francisco	EA	49,90DM
-Washington	EA	49,90DM
Fritz 3	DV	69,90DM
Gobliins 3	DV	39,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Harpoon 2.0	EA	69,90DM
-Cold War	EA	49,90DM
-West Pacific	EA	49,90DM
Hattrick	DV	79,90DM
Hugo	DV	54,90DM
Indiana Jones 4	DV	49,90DM
Int. Tennis Open	DV	49,90DM
Iron Angel	DV	in Vorb.
König der Löwen	DA	69,90DM
Lemmings 3	DA	49,90DM
Links 386 Pro	DA	89,90DM
-Banff SVGA	EA	44,90DM
-Belfry SVGA	EA	44,90DM
-Bighorn SVGA	EA	44,90DM
-Castle P. SVGA	EA	44,90DM
-Devils Island SVGA	EA	44,90DM
-Firestone SVGA	EA	44,90DM
-Innisbr. SVGA	EA	44,90DM
-Mauna K. SVGA	EA	44,90DM
-Pebble B. SVGA	EA	44,90DM
-Pinehurst SVGA	EA	44,90DM
-Prairie Dune SVGA	EA	44,90DM
-Riviera	EA	44,90DM
Lords of Power	DA	59,90DM
Lothar Matthäus	DV	29,90DM
Lothar Matthäus II	DV	69,90DM
Mad News+Extrablatt	DV	49,90DM
Menzoberanzan	DA	29,90DM
Monkey Island 1	DV	39,90DM
Monkey Island 2	DV	49,90DM
Pinb. Dreams+Fant.	DA	64,90DM
Pinball Dreams 2	DA	39,90DM
Pinball Illusions	DA	69,90DM
Pinball Mania	DA	49,90DM
Pirates Gold	DV	39,90DM
Pizza Connection	DV	84,90DM
Psycho Pinball	DA	64,90DM
Rüsselsheim	DV	69,90DM
Screamball	DA	49,90DM
Sensible Golf	DA	64,90DM*
Sensible World of Socc.	DV	64,90DM*
Sim City 2000	DV	84,90DM
Sim City 2000 URK	DV	39,90DM
Sim City 2000 WIN	DV	84,90DM
Sim Classics	DV	69,90DM
Sim Tower	DA	74,90DM
Sim Tower	DV	79,90DM*
Simon the Sorcerer	DV	49,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	79,90DM
Software Manager	DV	29,90DM
Star Trek Judgem. R.	DV	84,90DM
Star Wars Screensaver	DV	59,90DM
System Shock	DV	29,90DM
The Horde	DV	19,90DM
Tie Fighter	DV	89,90DM
-Defender of the Empire	DV	39,90DM
Tiny Troops	DA	59,90DM*
Transport Tycoon	DV	89,90DM
-World Editor	DV	39,90DM
Ufo	DV	39,90DM
Ultima 7	DV	39,90DM
Warcraft	DA	79,90DM
Wing Comm. Armada	DA	29,90DM
Worms	DV	in Vorb.
X-Wing Collection	DV	69,90DM
Z	DA	69,90DM*
Zeppelin	DV	39,90DM

JOYSTICKS GRAVIS PC

Analog	39,90DM
Analog Pro	49,90DM
Gamepad	34,90DM
Eliminator Gamecard	39,90DM
Firebird	109,90DM
Phoenix	179,90DM

JOYSTICKS CH- PRODUCTS

F-16 Combat Stick	in Vorb.
F-16 Fighter Stick	in Vorb.
F-16 Flight Stick	in Vorb.
Flightstick	89,90DM
Flightstick Pro	159,90DM
Gamecard III Automatic	84,90DM
Pedals	94,90DM
Pro Throttle	in Vorb.
Pro-Pedals	189,90DM
Trackball BUS	in Vorb.
Trackball Pro	in Vorb.
Trackball Pro PS 2	in Vorb.
Trottle	in Vorb.
Virtual Pilot Pro	189,90DM

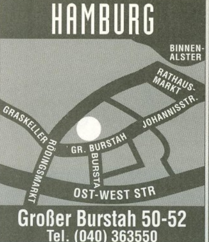
JOYSTICKS LOGITECH

Cyberman	169,90DM
Wingman	64,90DM
Wingman Extreme	89,90DM
Wingman Light	49,90DM
Thunderpad	34,90DM

1.135 ANGEBOTE

damit erreichen wir Fun-Factor 7,1 auf der nach oben offenen Softsale-Skala! Neue Bestmarke











LAUTSPRECHER

Artikel	Preis
SV 740 2x5 Watt, Netzteil	34,90DM
SBC 610 2x10 Watt, Netzteil	69,90DM
SBC 625 2x20 Watt, Netzteil	84,90DM
SBC 630 2x35 Watt, Netzteil	154,90DM
SBC 660 2x50 Watt, Netzteil	159,90DM
SBC 690 2x100 Watt, Netzteil	299,90DM

JOYSTICKS THRUSTMASTER

Artikel	Preis
ACM Gamecard	49,90DM
FCS Flight 2	119,90DM
FLCS F-16 Flight	239,90DM
Formula T 1	249,90DM
PFCS Flight Pro	219,90DM
RCS Paddles	219,90DM
TQS F-16 Weapon Control	269,90DM*
WCS Mark 2	189,90DM
XL Action Control	59,90DM

CD-ROM LAUFWERK

Artikel	Preis
Mitsumi FX 400 Quad-Speed	269,90DM

Titel	Preis
Fade to Black	13,90DM
Flight of the Amazon Queen	13,90DM
Freddy Pharkas	13,90DM
Gabriel Knight	13,90DM
Gobliins 2+3	13,90DM
Guilty	13,90DM
Heimdall 1+2	13,90DM
Hell - englisch -	13,90DM
Hexx	13,90DM
Hook	13,90DM
Inca 2	13,90DM
Indiana Jones 3	13,90DM
Indiana Jones 4	13,90DM
Innocent until caught	13,90DM
Ishar	13,90DM
Ishar 2	13,90DM
Ishar 3	13,90DM
Jagged Alliance	13,90DM
Kings Quest 5+6	13,90DM
Kings Quest 7	13,90DM
Lands of Lore	13,90DM
Last Dynasty	13,90DM
Laura Bow 2	13,90DM
Legacy	13,90DM
Legend	13,90DM
Legend 2	13,90DM
Legend of Kyrandia	13,90DM
Legend of Kyrandia 2	13,90DM
Legend of Kyrandia 3	13,90DM
Leisure Suit Larry 1, 5 und 6	13,90DM

AMIGA

Titel		Preis
A-Train Classics	DV	39,90DM
Approach Trainer	DA	64,90DM
Award Winners Plat.	DA	69,90DM
B-17 Flying Fortress	DA	39,90DM
Behind the Iron Gate	DV	49,90DM
Beneath a Steel Sky	DV	19,90DM
Biing	DV	79,90DM
Bitmap Brothers Coll.	DA	14,90DM
Bloodnet	DV	29,90DM
Bund. Man. Pr. V. 2.0	DV	69,90DM
Bund. Man. 3	DV	79,90DM
-Supporter	DV	49,90DM
Caribean Desaster	DV	69,90DM*
Championship Man. 2	DV	in Vorb.
Chaos Engine	DA	14,90DM
Christoph Kolumbus	DV	74,90DM
Civilization	DV	39,90DM
Colonization	DV	69,90DM
Combat Classics III	DA	69,90DM
Das schwarze Auge	DV	49,90DM
Dawn Patrol	DV	69,90DM
Death or Glory	DV	84,90DM
Delphine Classic Coll.	DA	54,90DM
Der Clou	DV	39,90DM
-Profidiskette	DV	39,90DM
Der Patrizier	DV	49,90DM
Der Reeder	DV	84,90DM
Die Siedler	DV	49,90DM
Virocop	DA	54,90DM
Whales Voyage 2	DV	69,90DM
Willi Lembkes Manager	DV	59,90DM*
Wing Commander 1	DV	39,90DM
Worms	DA	49,90DM*
Z	??	59,90DM*

JOYSTCK GRAVIS AMIGA

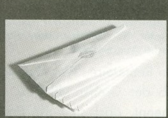
Artikel	Preis
Switch	29,90DM

SUP. NINTENDO

Titel	Preis
Donkey Kong Country	144,90DM
Donkey Kong Country 2	149,90DM*
Fifa Soccer ´96	99,90DM*
Illusions of Time	119,90DM
John Madden Football `96	99,90DM*
Mario All Stars	69,90DM
NBA Live `96	99,90DM*
NHL Hockey `96	99,90DM
Secret of Mana	119,90DM
Super Mario Kart	69,90DM
Super Turrican 2	134,90DM
Theme Park	134,90DM*
Yoshis Island	119,90DM

SONY PLAYSTATION

Titel	Preis
Playstation	589,90DM
Controller	54,90DM
Memory Card	44,90DM
Mouse	54,90DM
HF-Adapter	44,90DM
Euro-Scart-Kabel	69,90DM
Link-Kabel	44,90DM
Multi Tap	in Vorb.
Specialized ASCII Pad	64,90DM
Specialized ASCII Stick	109,90DM
neGcon	89,90DM
Aftermath	99,90DM*
Air Combat	89,90DM
Alien Trilogy	99,90DM*
Assault Riggs	89,90DM*
Battle Arena Toshinden	89,90DM
Blades of Rage	in Vorb.
Casper	in Vorb.
Cyberia	99,90DM*
Cybersled	89,90DM
Destruction Derby	99,90DM
Discworld	89,90DM
Extreme Games	89,90DM*
FIFA Soccer ´96	84,90DM*
Forgotten Realms	in Vorb.
Hi Octane	84,90DM*
NHL ´96	84,90DM*
Novastorm	89,90DM
Panzer General	in Vorb.
PGA Tour Golf ´96	84,90DM*
Philosoma	89,90DM*
Road Rash	84,90DM*
Rapid Reload	89,90DM
Revolution X	89,90DM*
Ridge Racer	99,90DM
Rock´n´Roll Racing 2	in Vorb.
Shellshock	79,90DM*
Shockwave Assault	84,90DM*
Starblade Alpha	89,90DM*
Streetfighter-The Movie	99,90DM
Tekken	109,90DM
Theme Park	84,90DM*
Thunderhawk 2	79,90DM*
Twisted Metal	89,90DM*
UFO	79,90DM*
Viewpoint	84,90DM*
Virtual Snooker	in Vorb.
VR Baseball	99,90DM*
Warhawk	89,90DM*
Waterworld Action	99,90DM*
Wing Commander 3	99,90DM*
Wipe Out	99,90DM*
WWF Wrestlemania	99,90DM*

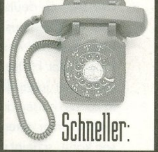


Liebe Erika B. aus H.! Bestellungen bitte in Zukunft mit **Briefmarke!** *Und Frank ist bereits vergeben.*

Noch einmal für alle Neuheiten-Jäger:
Bestechung ist fast völlig zwecklos.

An die Freaks aus Emsdetten:
Hier friert keiner und wir akzeptieren nur harte Währung.





Telefonische Bestellungen nicht über die Shops, sondern direkt über die Versand-Rufnummer.

ACTION REPLAY PC

Artikel	Preis
PC Action Replay	159,90DM

KOMPLETT-LÖSUNGEN

Titel	Preis
Abandoned Places 1	13,90DM
Abandoned Places 2	13,90DM
Al Quadim	13,90DM
Alone in the Dark 1+2	13,90DM
Alone in the Dark 3	13,90DM
Amazon	13,90DM
Ambermoon	13,90DM
Amberstar	13,90DM
Arena: Elder Scrolls	13,90DM
Beneath a Steel Sky	13,90DM
Betrayal at Krondor	13,90DM
Big Red Adventure	13,90DM
Bioforge	13,90DM
Blue Force	13,90DM
Buck Rogers 2	13,90DM
Bureau 13	13,90DM
Buried in Time	13,90DM
Challenge of the 5 Realms	13,90DM
Command & Conquer	13,90DM
Companions of Xanth	13,90DM
Conspiracy+Redhell	13,90DM
Crusader	13,90DM
Cruise for a Corpse	13,90DM
Curse of Enchantia	13,90DM
Dark Forces	13,90DM
Dark Sun	13,90DM
Dark Sun 2	13,90DM
Darkseed	13,90DM
Das schwarze Auge	24,80DM
Das schwarze Auge 2	24,80DM
Daughter of Serp.+The Scroll	13,90DM
Death Gate	13,90DM
Der Schatz im Silbersee	13,90DM
Die Höhlenwelt-Saga	13,90DM
Die Kathedrale	13,90DM
Die Sage von Nietoom	13,90DM
Discworld	13,90DM
Dragon Lore	13,90DM
Dragonsphere	13,90DM
Dreamweb	13,90DM
Dungeon Master	13,90DM
Dungeon Master 2	13,90DM
Eco Quest 1+2	13,90DM
Ecstatica	13,90DM
Elvira 1	13,90DM
Elvira 2	13,90DM
Entomorph	13,90DM
Erben der Erde	13,90DM
Eternam	13,90DM
Eye of the Beholder	13,90DM
Eye of the Beholder 2	13,90DM
Eye of the Beholder 3	13,90DM
Little Big Adventure	13,90DM
Loom	13,90DM
Lost Eden	13,90DM
Lost in Time 1+2	13,90DM
Lure of Temptress	13,90DM
Maniac Mansion 1+2	13,90DM
Mechwarrior 2	13,90DM
Menzoberanzan	13,90DM
Might & Magic 3	13,90DM
Might & Magic 4	13,90DM
Might & Magic 5	13,90DM
Monkey Island 1+2	13,90DM
Myst	13,90DM
Noctropolis	13,90DM
Obitus	13,90DM
Orion Conspiracy	13,90DM
Panzer General	13,90DM
Peppers Adventure in Time	13,90DM
Phantasmagoria	13,90DM
Plan 9	13,90DM
Police Quest 3 und 4	13,90DM
Prisoner of Ice	13,90DM
Prophecy of the Shadow	13,90DM
Quest for Glory 3+4	13,90DM
Quest for Glory 4	13,90DM
Ravenloft	13,90DM
Ravenloft 2	13,90DM
Red Hell+Conspiracy	13,90DM
Return of the Phantom	13,90DM
Return to Zork	13,90DM
Rex Nebular	13,90DM
Ringworld 1+2	13,90DM
Sam & Max	13,90DM
Shadow of the Comet	13,90DM
Shadowcaster	13,90DM
Sherlock Holmes	13,90DM
Shining in the Darkness (MD)	13,90DM
Simon the Sorcerer	13,90DM
Simon the Sorcerer 2	13,90DM
Space Quest 4 und 5	13,90DM
Space Quest 6	13,90DM
Spirit of Adventure	13,90DM
Star Trek 1 und 2	13,90DM
Star Trek Next Generation	13,90DM
Superhero League of Hoboken	13,90DM
The Scroll+Daughter of Serp.	13,90DM
Treasures of the Savage Fr.	13,90DM
Ultima 7	13,90DM
Ultima 7/2 - Serpent Isle	13,90DM
Ultima 8-Pagan	13,90DM
Ultima Underworld 1	13,90DM
Ultima Underworld 2	13,90DM
Under a killing moon	13,90DM
Universe	13,90DM
Veil of Darkness	13,90DM
Vollgas	13,90DM
Warriors of the et. Sun (MD)	13,90DM
Waxworks	13,90DM
Ween	13,90DM
Wizardry 6	13,90DM
Wizardry 7	13,90DM
Woodruff	13,90DM

Titel		Preis
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	79,90DM
Eishockey Manager	DV	39,90DM
Elfmania	DA	14,90DM
Erben der Erde	DV	54,90DM
F-1 Championship	DA	54,90DM
Fields of Glory	DV	39,90DM
FIFA Soccer	DV	29,90DM
Flamingo Tours	DV	64,90DM
Flight of Amazon Queen	DV	64,90DM*
Formula 1 Grand Prix	DA	39,90DM
Formula 1 W. Ch.-ship	DA	54,90DM
Goal	DV	14,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Hattrick	DV	69,90DM*
Hollywood Pictures	DV	69,90DM
Indiana Jones 4	DV	49,90DM
Intern. Sensible Soccer	DA	14,90DM
Kingdoms of Germany	DV	69,90DM
Kingpin	DA	29,90DM
Kings Quest 6	DV	64,90DM
Lollypop	DA	64,90DM
Lords of the Realm	DV	64,90DM
Lost Treasures of Infoc.	EA	24,90DM
Lost Vikings	DV	39,90DM
Lothar Matthäus	DV	29,90DM
Lothar Matthäus II	DV	69,90DM
Lucas Classic Adv.	DV	79,90DM
Lure of the Temptress	DV	14,90DM
Mad News	DV	69,90DM*
Missiles over Xerion	DA	9,90DM
Nascar Challenge	DA	19,90DM
Pinball Edition	DA	64,90DM
Pizza Connection	DV	79,90DM
Pole Position	DV	in Vorb.
Primal Rage	DA	in Vorb.
Ran Trainer	DV	74,90DM
Reunion	DV	69,90DM
Rise of the Robots	DV	69,90DM
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Ruff & Tumble	DA	14,90DM
Rüsselsheim (Detroit)	DV	64,90DM
S.U.B.	DV	54,90DM*
Sensible Golf	DA	49,90DM
Sensible World of Socc.	DV	64,90DM
Sim Classics	DV	69,90DM
Simon the Sorcerer	DV	19,90DM
Soccer Compilation	DV	in Vorb.
Software Manager	DV	69,90DM
Strategy Masters	DA	19,90DM
Street Fighter 2	DA	34,90DM
Super Street Fighter 2	DA	54,90DM
Theme Park	DV	29,90DM
Tiny Troops	DA	49,90DM*
Top Gear 2	DA	49,90DM
Tornado	DA	39,90DM
Tower Assault	DA	39,90DM
Triple Fun	DA	69,90DM
Turbo Trax	DA	54,90DM
Turrican 3	EA	14,90DM
UFO	DV	39,90DM

ACTION REPLAY SUP. NINTENDO

Artikel	Preis
Action Replay 3	84,90DM

Titel	Preis
John Madden ´96	84,90DM*
Jumping Flash	89,90DM
Kileak the Blood	89,90DM
Krazy Ivan	89,90DM*
Lemmings 3D	89,90DM
Lost Vikings 2	99,90DM*
NBA Jam TE	99,90DM
NFL Quarterback Club	89,90DM*

ACTION REPLAY PLAYSTATION

Artikel	Preis
Action Replay 2	59,90DM



31582 Nienburg
Schlossplatz 19
Telefon:
(05021) 910 416
Fax:
(05021) 910 403 + 910 404

Produktinfo

Ausführung der Anleitung	Bildschirm-text	Sprach-ausgabe
D	E	E
D=Deutsch E=Englisch ?=Unbekannt (nix wissen)	D=Deutsch E=Englisch T=Teilweise ?=Unbekannt	D=Deutsch E=Englisch T=Teilweise X=Keine ?=Unbekannt

Preis*= zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM Nachnahme: 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.

Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Schadenersatz verlangen.
Kein Auslandsversand – keine indizierten Spiele!

FIFA SOCCER '96

Abseitsfalle und Fallrückzieher im eleganten 3D-Gewand: Die gewaltig verbesserte Fortsetzung zu »FIFA Soccer« betört nicht nur eingeschworene Fußball-Fans.

Friede auf Erden: Effenberg kickt wieder in der Nationalmannschaft. Lothar Matthäus ist auf wundersame Weise genesen und schiebt sich friedlich mit Sammer die Bälle zu, ohne daß ein Interview nach Spielende zu befürchten wäre. Soviel Harmonie kann natürlich nur auf einem virtuellen Rasen herrschen: Die Kicker-Prominenz gehorcht auf Joypad-Druck, wenn man sich Electronic Arts' brandneue Version von »FIFA Soccer« zulegt. Der Vorgänger war vor 18 Monaten die erste brauchbare PC-Fußballsimulation mit ordentlicher Grafik. Der Zahn der Zeit und aufgeweckte Konkurrenztitel knabberten inzwischen am Renommee, doch die »'96«-Neuauflage hat's in sich. Realistische Spielernamen, 3D-Darstellung, deutsche Sprachausgabe und eine weitaus komplexere Steuerung sind die wesentlichen Verbesserungen der Fortsetzung.

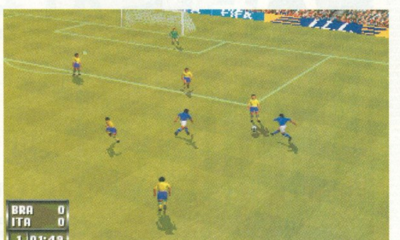
Daß man jugendliche Großverdiener in kurzen Hosen auch mittels feiner 3D-Grafik hinter einem Ball herrennen lassen kann, scheint in letzter Zeit einigen Programmierern aufgefallen zu sein – siehe auch Test von »ran-Soccer« in dieser Ausgabe. Zurück zu Electronic Arts: Kickten beim alten FIFA noch konventionelle Sprites im schräg-von-oben-Look über den Bildschirm, errechnet der Nachfolger das Geschehen mit ausgefeilten 3D-Routinen. Stufenlose Zooms sind dabei ebenso möglich wie die Wahl verschiedener Kamera-Blickwinkel. Per Funktionstastendruck schalten Sie mitten im Spiel zwischen den sieben Betrachtungsmodi um: Von der chronisch unübersichtlichen »Mittendrin«-Optik bis zum TV-gerechten Ausblick mit intelligenten Schwenks ist für jeden Geschmack etwas im Repertoire. Wer Hardware oberhalb der Grenze 486/66 sein Eigen nennt, darf sich die Pracht zudem in Super VGA gönnen. Hochauflösend ist der 3D-Schnickschnack gar nicht mal so rechenaufwendig; kleinere Pentiums mit guter Grafikkarte haben wenig Probleme. Nicht ärgern, wenn's ruckt: Super VGA ist nur ein Bonus; auch in der niedrigen Auflösung sieht das 3D-System von FIFA '96 manierlich aus und schränkt die Spielbarkeit nicht ein.

Dank weitgehend realistischer Spielernamen bietet FIFA '96 besonders viel authentische Atmosphäre



Abartige Ansichten der Spieldesigner (Illgner wieder als Nationaltorwart?) lassen sich per Auswechslung korrigieren

Neben der frischen Grafik-Engine sorgt die Steuerung für viel Umgewöhnung. Die Programmierer nutzen konsequent Joypads mit 4 Feuerknöpfen aus, die bei Sportspielern mittlerweile zur Pflichtausstattung gehören. Nicht nur, daß 3 Knöpfe belegt sind; durch Kombinationen mehrere Buttons



Es muß icht immer Super VGA sein: Auch n der niedrigeren Auflösung kommt der 3D-Effekt gut rüber.



im wettbewerb

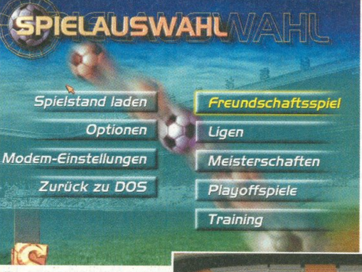
Electronic Arts entführt PC-Fußballer ins 3D-Zeitalter und vergißt dabei die Spielbarkeit nicht: FIFA '96 ist erheblich anspruchsvoller und besser als der Vorgänger. Auch UBI-Softs unkompliziertes Action Soccer, das besonders für Einsteiger gut geeignet ist, muß sich beugen. Dank der starken Strategie- und Liga-Elemente ist Sensible World of Soccer trotz einfacher Steuerung und schlichter Grafik eine Alternative. Leicht abgeschlagen: Der schlampige Sensible-Soccer-Abklatsch »Fußball total«.

Spiel	Wertung
FIFA SOCCER '96	**88**
Action Soccer	82
FIFA Soccer (abgewertet)	80
Sensible World of Soccer	79
Fußball total	61



Der feine Unterschied: Links sehen Sie diese Szene in Standard-Auflösung. Rechts zum Vergleich die Super VGA-Darstellung, für deren Detailpracht man einen Pentium unter der Haube haben sollte.

Hier bestücken Sie ein individuelles Team mit Kickern Ihrer Wahl. Die Spielerdaten lassen sich allerdings weder ändern noch ergänzen.



Alles, was ein Hauptmenü braucht: Dieser Bildschirm begrüßt Sie nach dem Programmstart.

werden weitere Techniken ausgeführt. Das hat zur Folge, daß Spieler mit »normalen« 2-Knopf-Joysticks nicht alle Manöver einsetzen können. Hier ist man im Angriff auf Pässe, Schüsse und Heber/Flanken beschränkt. Gamepad-Spieler kommen zusätzlich in den Genuß von »flachen Hebern«, gezielten Fallrückziehern und Schüssen aus der Drehung. Einen Sprint legt Ihr Kicker durch anhaltendes Drücken des Paß-Knopfs hin; in der Defensive wird auf bewährte Tugenden wie sanftes Stören oder energisches Grätschen gesetzt. Die schöne Gegnerbehinderungs-Nuance »stoßen« ist wiederum Gamepad-Spielern vorbehalten.

Damit die neuen Techniken in Ruhe gelernt werden, begeben Sie sich in den Trainingsmodus. Hier werden Standardmanöver Lektion für Lektion absolviert. Wer seine Übungen am effektivsten verrichtet, wird sogar in einer Art High-Score-Liste verewigt. Außerdem gibt es für Einsteiger den Modus »Semi-Pro«, der einige Vereinfachungen bietet. In jedem Fall hat FIFA '96 mehr Spielkultur auf Lager: Das beliebte Weitschuß-Festival des Vorgängers kann man hier vergessen. Zum einen markieren die Abwehrspieler energischer; zum anderen lassen die Torhüter kaum noch Kullerbälle aus weiter Ferne ins Netz klatschen. Die Angriffsbemühungen der Computerspieler sind ebenfalls ausgefeilter: Mit schnellen Doppelpässen irritieren sie die Abwehr. Wer voreilig rennt und grätscht, wird ausgespielt – schon spaziert der gegnerische Mittelstürmer unbewacht in den Strafraum.

Abteilung »Geselligkeit«: Wer seinen Beitrag zur Sanierung

Im Trainingslager üben wir Standardsituationen wie z.B. verschiedene Freistoßvarianten

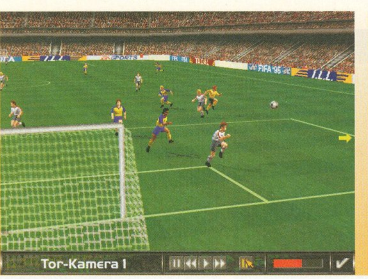
heinrich lenhardt

Weihnachten mit EA Sports: Nach den Eishockey-Spielern haben jetzt auch die Fußballer ihre gelungene Bescherung. Das war aber auch höchste Eisenbahn. Der 94'er-Version von FIFA Soccer geht mittlerweile die Puste ähnlich schnell aus wie einer Altherrenmannschaft in der Verlängerung. Und siehe da, Electronic Arts hat den Ball quasi neu erfunden. In puncto Grafik, Steuerung und Spielmodus-Vielfalt gibt es dramatische Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger.

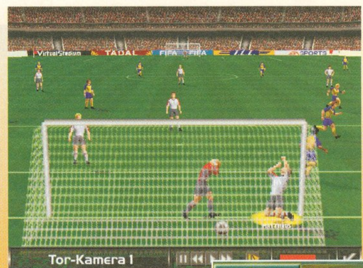
Genug Euphorie für eine 90er-Wertung ist bei mir aber nicht da. So schön und anspruchsvoll sich FIFA '96 spielt – ein bißchen mehr Strafraum-Aufregung und weniger Gegrätsche im Mittelfeld wären wünschenswert.

Die nicht korrigierbaren, veralteten Mannschafts-Zusammensetzungen sind ein ebenso marginaler Schönheitsfehler wie die etwas mageren Statistiken.

Hat man sich einmal an die Steuerung gewöhnt, reift allmählich ein klares Fazit heran: Auf PC-Bildschirmen gibt es zur Zeit nichts Besseres in Sachen Fußball. Das beneidenswert durchgestylte FIFA '96 erfüllt auch gehobene Sportsimulations-Ansprüche.



Die Hintertor-Kamera in der Wiederholung zeigt alle grausigen Details: Eine Hereingabe in den Fünf-Meter-Raum bugsiert Matthäus zum Eigentor über die Linie.



der Telekom leisten möchte, kickt per Modem gegen einen FIFA-verrückten Online-Kumpel. An einem PC dürfen jetzt bis zu vier Spieler gleichzeitig ran; nur um die Verteilung von Gamepad, Joystick, Tastatur (oje!) oder Maus (ojemine!) muß man sich noch kloppen.

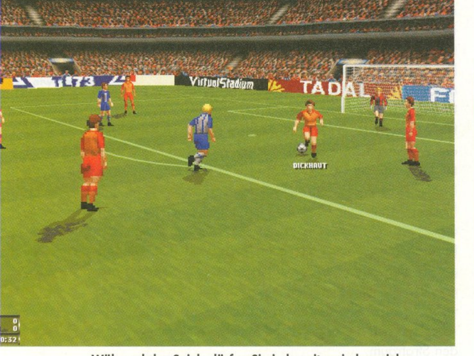
Der Schwierigkeitsgrad im Duell mit dem Computer wird durch die Wahl der Mannschaften bestimmt. Dutzende von Nationalmannschaften und hunderte von Vereinsteams – deutsche Bundesliga inklusive – stehen zur Wahl. FIFA '96 bietet realistische Spielernamen, die aber nicht ganz auf dem neuesten Stand sind. Bundesliga-Zusammensetzung und Transfer-Gewohnheiten sind etwa um ein Jahr veraltet. Bei FIFA '96 kickt z.B. Heiko Herrlich noch brav in Gladbach und Guido Buchwald ist aktiver Nationalspieler. Leider gibt es keinen Namenseditor, um neue Spieler zu basteln und die Kader zu aktualisieren. Wenigstens dürfen Sie sich eigene Auswahlmannschaften schnitzen und mit beliebigen Kickern aus dem FIFA-Fundus besetzen.

Neben den kompetent mitgrölenden Stadionbesuchern bietet FIFA '96 einen deutschen Sportreporter. Seine Kommentare zum Spielgeschehen wirken mitunter deplaziert: Der peinliche Verzweiflungsroller, bei dem jedem Keeper allenfalls das Zwerchfell juckt, wird manchmal als »gefährlich, knapp vorbei«-Wunderschuß interpretiert. Was hingegen sehr gut kommt, ist das Nennen der »echten« Spielernamen während des Matches (»Gut gestört von Baggio«) – ein echter Atmosphäre-Bonus.

Im Liga-Modus wirken sich jetzt gelbe und rote Karten dauerhaft aus; die betroffenen Sünder werden vorübergehend gesperrt. Einzelne Partien im Verlauf einer langen Saison lassen sich auf Wunsch schnell vom Computer berechnen. Die Statistik-Sektion kann es nicht mit dem Zahlensalat eines »NHL Hockey '96« aufnehmen, bietet aber immerhin eine Torschützenliste der aktuellen Liga. Etwas weniger Nährwert hat die Liste der Kicker mit den häufigsten Platzverweisen. Und die bewährten Spielstrategie-Optionen des Vorgängers finden Sie natürlich auch in FIFA '96 wieder: Auswechslungen ermüdender Spieler oder Mannschaftstaktiken von der Abwehrschlacht bis zum Konterfußball lassen sich während des Matchs ausführen. **(hl)**

Musik	AN
Lautstärke Musik	
Soundeffekte	AN
Lautstärke Effekte	
Kommentator	AN
Lautstärke Sprache	
Sprache	DEUTSCH
Super-VGA	AN
Zeitanzeige	AUS
Spielernamen	SPIELERNAMEN
4-Button-Joypad	AN
Spielart	AKTION
Fouls	AN
Verletzungen	AN
Bodenbeschaffenheit	ZUFALL
Uhr	FORTLAUFEND
Spielart	AKTION
Fouls	AN
Verletzungen	AN
Bodenbeschaffenheit	ZUFALL
Uhr	FORTLAUFEND
Halbzeit	4
Schwierigkeitsstufe	HALB-PROFI
Seitenaus	AUS

Alle Punkte des Options-Menüs auf einen Blick



Während des Spiels dürfen Sie jederzeit zwischen sieben Kamera-Perspektiven umschalten



fifa '96 virtual stadium soccer

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel □ 1024 x 768 Pixel □ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo □ General MIDI ■ Gravis Ultrasound □ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Sportspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Ca.-Preis:	DM 130,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; befriedigend
Sprachausgabe:	Deutsch; gut
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Sehr gut
Grafik:	Sehr gut
Sound:	Gut

Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 20 MByte
CD-Belegung:	ca. 580 MByte
Anzahl Spieler:	1 – 4 (gleichzeitig; auch via Modem spielbar)

88

dynamic soft

CD-ROM

Titel	Version	Preis
3D Ultra Pinball	EV	63,95
7th Guest	DA	29,95
11th Hour	DV	*89,95
Aces Coll. Edition	DA	69,95
Across the Rhine	DV	89,95

FIFA Soccer '96
DV 78,95

Titel	Version	Preis
Action Soccer	DV	69,95
Addams Family Pinball	DA	75,95
AH-64 Longbow	**DV**	***85,95**
Air Power	DA	75,95
Albion	DV	*85,95
Aliens	**DA**	**75,95**
Apache Longbow	DV	79,95
Archibald Applebrook	DV	79,95
Ascendancy	DV	81,95
Awful Green Things	DA	i. Vorb.
Batman Forever	DA	i. Vorb.
Battle Beast	DV	85,95
Battle Isle 2 & Scenery	DV	79,95
Battle Isle 3	DV	85,95
Battle Race	DA	*79,95
Bermuda Syndrome	**DA**	**85,95**
Biing!	DV	*69,95
Bioforge Gold	DV	*89,95
Bioforge Mission (CD)	DV	*49,95
Bleifuß (Screamer)	**DA**	**59,95**
Brett Hull Hockey 95	DA	79,95
Bureau 13	DV	24,95
Burn Cycle	DV	79,95
Burning Steel 3	DA	85,95
Burning Steel 4	DV	*75,95
Burried in Time	DV	79,95
Caesar 2	DV	79,95
Capitalism	**DV**	**79,95**
Caribbean Disaster	DV	*84,95
Championship Manag. 2	DV	*89,95
Chaos Control	DA	79,95
Chewy-Flucht von F5	**DV**	**75,95**
Civilization	DA	39,95
Civilization 2000	DV	*89,95
CivNet	DV	*85,95
Colonization	DV	90,95
Com. Aces o.t. Deep	DV	85,95
Command & Conquer	DV	90,95
Command & Conquer	EV	*90,95
Commander Blood	DV	79,95
Creature Shock	DV	89,95
Crusade	DV	85,95
Crusader-No Remorse	**DV**	**89,95**
Cyberia 2	DV	*89,95
Cybermage	DV	*79,95
Cyberspeed (Win95)	DV	*75,95
Daedalus Encounter	DV	90,95
Das Schwarze Auge 3	DV	*79,95
Dawn Patrol	DA	39,95
Deep Sea (X-Com & Ufo)	**DV**	**59,95**
Der Clou & Profidisk	DV	34,95
Desert & Jungle Strike	DA	59,95
Destruction Derby	**DA**	**89,95**
Die Siedler	DV	*45,95

CD-ROM

Titel	Version	Preis
Die Siedler 2	DV	*85,95
Dime City	DV	79,95
Dogfight	DV	39,95
Dschungelbuch (nur 3,5")	DA	63,95
Dungeon Keeper	DV	*84,95
Earth Command	DA	*75,95
EF 2000 (TFX)	**DA**	**89,95**
Elite 2	DV	29,95
Endorfun	DA	*63,95
Entomorph	**DA**	***75,95**
Extractors	DA	*59,95
Extreme Pinball	DA	*75,95
F-15 Strike Eagle 3	DA	39,95
F-117 A Nighthawk	DA	39,95
FADE TO BLACK	DV	85,95
Fatal Racing	**DA**	**79,95**
FIFA Soccer 96	**DV**	**78,95**
Fighter Duell	DA	75,95
Flight o.t. Amazon Queen	DV	79,95
Formula One Grand Prix	DA	39,95
Formula One Gr. Prix 2	**DV**	***94,95**
Frankenstein (Win 95)	**DA**	***90,95**
FX-Fighter	DA	79,95
Gene Wars	DV	*79,95
Grande Prix Manager	DV	*84,95
Hard Ball 4	DA	79,95
Hattrick	DV	78,95
Heart of Darkness	DV	*89,95
Hell	DV	29,95
Hellfire Zone	DA	29,95
Heroes of Might & Magic	DV	79,95
Hexen	**DA**	**85,95**
Hi-Octane	DV	83,95
Hole in One	DA	29,95
Hollywood Pictures	DV	79,95
Hoops (Basketball)	DA	i. Vorb.
Hugo 3	DV	*75,95
Ice & Fire	DA	*75,95
Indy Car Racing	DA	29,95
Indy Car Racing 2	**DV**	***78,95**
Jagged Alliance	DV	89,95
Lands of Lore	DV	39,95
Lands of Lore 2	DV	i. Vorb.
Legend of Kyrandia 3	DV	78,95
Lemmings 3 D	DA	89,95
Lion	DV	*75,95

Warcraft 2
DV 79,95

Titel	Version	Preis
Little Big Adventure	DV	89,95
Live Action Football	DA	79,95
Lost Eden	DV	79,95
Mad News	DV	69,95
Made in Germany	DV	67,95
Magic Carpet PLUS	DV	85,95
Magic Carpet 2	DV	85,95
Mechwarrior 2	**DV**	**85,95**
Megapack 3	DA	79,95
Metal Marines	EV	*69,95
Mission Critical	DA	*79,95
Monopoly	**DV**	***75,95**

CD-ROM

Titel	Version	Preis
Mortal Coil	**DA**	**69,95**
MYST	DV	75,95
Nascar (Win 95)	DV	i. Vorb.
Nascar Racing	DA	79,95
Nascar Track Pack	DA	45,95
Navy Strike	DV	*94,95
NBA Live 95	DA	90,95
NBA Live 96	DV	i. Vorb.
Need for Speed	DV	85,95
Networks	DV	85,95
NHL Hockey Classic	DA	39,95
NHL Hockey 96	**DV**	**78,95**
Panic in the Park	DA	79,95
Panzer General 2	**DV**	***75,95**
Paws of Fury	DA	24,95
Perfect General 2	DA	79,95
Perfect Pinball	DA	45,95
Petko	DV	*69,95
PGA Tour Golf	DV	39,95
PGA Tour Golf 96	DV	79,95

Rebel Assault 2
EV 71,95

Titel	Version	Preis
Phantasmagoria	DV	*90,95
Pinball Illusions	DA	63,95
Pinball Mania	DA	63,95
Pinball Wizzard 2000	DA	*69,95
Pinball World	**DA**	**69,95**
Pitfall-the Mayan Adv.	EV	79,95
Pole Position	DV	*89,95
Pool Champion	DA	*69,95
Primal Rage	DV	82,95
Prisoner of Ice	DV	85,95
Privateer	DA	39,95
Psycho Pinball	DV	71,95
ran Soccer	**DV**	**79,95**
Raven Project	DV	*75,95
Rayman	DA	i. Vorb.
Rebell Assault 2	**EV**	***71,95**
Rebell Assault 2	DV	*83,95
Riddle of Master Lou	DV	*89,95
Ripper	DA	i. Vorb.
Road Warrior	**DA**	**63,95**
Sensible Golf	DA	*69,95
Sensible World of Soccer	DV	*79,95
Shockwave (Win 95)	DV	*79,95
Sid Meier Classics	**DV**	**85,95**
Silent Hunter	DA	*75,95
Silent Steel	DV	105,95
Sim City 2000 Collection	DV	90,95
Sim Isle	DA	79,95
Sim Tower	DV	80,95
Sim Town	DV	75,95
Simon the Sorcerer 2	DV	84,95
Simulation Compilation	DV	*59,95
Space Marines	**DV**	**79,95**
Space Quest 6	DV	84,95
Sport Compilation	**DV**	**62,95**

CD-ROM

Titel	Version	Preis
SSN-21 Seawolf	DV	39,95
Star Crusader	DV	24,95
Star Trek-Final Unity	DV	95,95
Steel Panthers	DA	75,95
Stonekeep	**DV**	***90,95**
Strategy Compilation	**DV**	**59,95**
Street Fighter 2	DA	24,95
Strike Commander	DA	39,95
SU-27 Sukhoi	DA	*75,95
Subreme Warrior	EV	85,95
Subwar 2050	DV	42,95
Syndicate Plus	DV	39,95
System Shock	DV	39,95
T-MEK	DA	79,95
Talisman	**DV**	***75,95**
Task Force 1942	DA	41,95
Tek War-W.Shatnor's-	EV	98,95
The Dig	**EV**	**71,95**
The Dig	DV	*83,95
The Scroll	DV	*59,95
This means War	DV	*85,95
Thunderhawk 2	DV	*79,95
Thunderscape	DA	*75,95
The Fighter	??	67,95
TILT	**DA**	***75,95**
Tiny Troops	DA	*69,95
Top Gun-Fire at will.-	**DV**	**94,95**
Transport Tycoon deluxe	DV	*84,95
Tri-Tryst	DA	i. Vorb.
Turrican 2	**DV**	**61,95**
Ultima 7 Classic	DA	39,95
Ultima Underworld 1 & 2	DA	39,95
Unnecessary Roughness	DA	79,95
US Navy Fighters Gold	**DV**	**85,95**
USS Ticonderoga	DV	79,95
Virtua Chess	DA	79,95
Virtual Karts	**DV**	***94,95**
Virtual Pool	DA	89,95
Vollgas!	DV	89,95
Warcraft 2	**DV**	**78,95**
Warhammer	DA	*79,95
Warriors	DV	75,95
Werewolf vs. Comanche	**DV**	**77,95**
Westwood Compilation	DV	79,95
Wetlands	**DA**	**69,95**
Whales Voyage II	DV	85,95
Wing Armada Classic	DA	*39,95
Wing Commander 2	DA	39,95
Wing Commander 3	DV	78,95
Wing Commander 4	**DV**	***94,95**
WipEout	**DA**	***89,95**
Witchaven	DA	69,95
Worms	DV	69,95
X-Fighters US	DV	*85,95
X-Wing Collection	**DV**	**75,95**
Z	DA	i. Vorb.
Zombie Dinos	DA	79,95
Zone Raiders	DA	i. Vorb.
SideWinder & Fury 3 Joystick		119,95
Wingman Extreme Joystick		99,95

Versandkosten: Nachnahme nur 9,95 DM (plus 3,00 DM Zahlkartengebühr) • Vorkasse nur 6,95 DM

Wir versenden ausschließlich in SICHERHEITSVERPACKUNG OHNE MEHRKOSTEN

Versandanschrift: dynamic soft • Schwarzwaldstr. 2 • 78259 Ehingen

Telefon: 0 77 33 / 33 66 • Telefax: 0 77 33 / 67 88

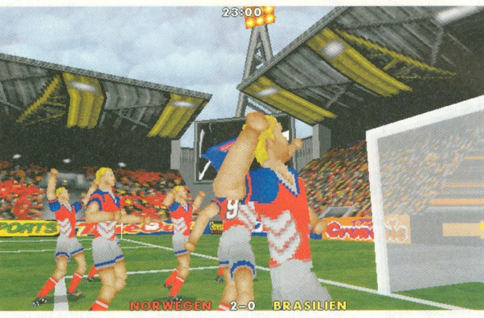
Ladenlokal: Kreuzensteinstr. 12 • 78224 Singen/Htwl.

Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von 25,-DM

Inh. Winter • Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten - Ladenpreise können variieren

ran-SOCCER (ACTUA SOCCER)

3D-Fußball, die Zweite: Was kann bei einem Aufgebot von Polygon-Kickern, Super-VGA-Grafik und dem freundlich brummenden Jörg Wontorra schon schiefgehen? Erstaunlich viel...



Hochauflösend jubeln sich die Polygon-Nationalspieler einen ab, nachdem der Ball im Tor landete

Schön ist die Wunderwaffe »Marketing«. Man klebt nur ein bekanntes Logo oder einen Namen auf T-Shirt/Socken/Spielepackung, schon klinken bei der Zielgruppe alle rationellen Instinkte aus: »muß haben-haben-haben«! Solchen Theorien verdanken wir es wahrscheinlich, daß Gremlins neue Fußball-Simulation »Actua Soccer« in Deutschland als »ran-Soccer« von Greenwood vertrieben wird. Außerdem dem Logo der SAT1-Sportsendung gibt es die Kuschelstimme von Moderator Jörg Wontorra als Sprachausgabe-Bereicherung zu vermelden. Der große Säusler meldet sich allerdings erst ab 8 MByte RAM zu Wort.

Rein spielerisch sind beide Programmversionen absolut identisch.

Fast zeitgleich wie Electronic Arts (»FIFA Soccer '96«) hat das Gremlin-Programmierteam seine Liebe zu 3D-Routinen entdeckt. Bei ran-Soccer wuseln keine klobigen Knuffel-Kicker dem Ball hinterher. Aus Polygonen zusammengesetzte Spieler tänzeln vielmehr unnachahmlich geschmeidig durchs virtuelle Grün. So richtig schön kommt der 3D-Effekt in der Standard-Kameraeinstellung rüber, die allerdings nicht den Übersichtlichkeits-Sonderpreis gewinnt. Den erntet die »Super-weitweg«-Ansicht, eine Spezialität für größere Monitore. Insgesamt acht Perspektiven stehen zur Wahl. Liebhaber des Kuriosen bestaunen das Geschehen gar aus den Augen des Schiedsrichters. Die Anpassung einiger optischer Details und der Grafik-Auflösung lindert die Temponot auf langsamen Rechnern. 486-Besitzer werden sich wohl mit Standard-VGA begnügen müssen. Für die deutlich hübschere SVGA-Darstellung kann ein netter kleiner Pentium nicht schaden. Die Steuerung unterstützt leider nur die 2 Feuerknöpfe von Standard-Joysticks. Damit werden primär Pässe und Schüsse ausgelöst. Gleichzeitiges Knopfdrücken kann auch einen hohen Paß bzw. einen gelupften Schuß verursachen. Sie sollten dabei stets ein Symbol beachten, das rund um die

Formation und Mannschaftsaufstellung dürfen vor einem Match geändert werden. Jeder Spieler hat individuelle Talentwerte.

Bei den verschiedenen Blickwinkeln ist eigentlich für jeden Grafikgeschmack etwas dabei



im wettbewerb

FIFA Soccer '96 ist der Gewinner dieses Spieltags. Electronic Arts vernachlässigt bei aller Liebe zur 3D-Grafik Steuerung und Anspruch nicht. UBI-Softs unkompliziertes Action Soccer hält sich dank guter Spielbarkeit wacker. Wegen der starken Strategie- und Liga-Elemente ist Sensible World of Soccer trotz einfacher Hektik-Steuerung und schlichter Grafik eine Alternative. Tabellenletzter: Ancos dritter (...und hoffentlich letzter?) Kick Off-Versuch.

Spiel	Wertung
FIFA Soccer '96	88
Action Soccer	82
Sensible World of Soccer	79
RAN-SOCCER	**58**
Kick Off 3	49

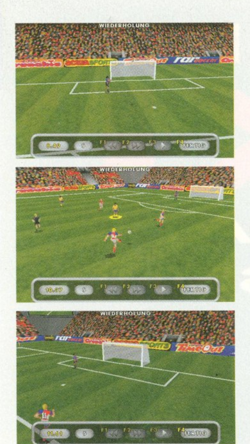


KÖNNTE GLATT
IHR LETZTES SEIN!

ROAD WARRIOR

GAMETEK

GAMETEK DEUTSCHLAND GmbH, Steinmetzstr. 20, 41061 Mönchengladbach, Germany.
0180–5304525



Ein typisch dämliches »ran Soccer«-Tor, noch einmal in Zeitlupe »genossen«: Der Abschlag landet auf dem Fuß eines Gegners, der den Ball direkt ins Netz kickt. Unser schläfriger Torwart guckt desinteressiert zu.

Füße des Spielers zu sehen ist, den Sie gerade steuern. Ein Dreieck signalisiert, daß der Knabe in Ballbesitz ist; ein blinkendes Dreieck macht auf günstige Schußdistanzen aufmerksam. Der Stern erscheint bei einem Spieler, der den Ball gleich bekommen könnte. Wenn Sie jetzt schnell den Feuerknopf drücken, wird er gleich eine Direktabnahme versuchen. Das kann je nach Position und Torentfernung ein Volleyschuß, ein Kopfball oder eine Verlängerung per Hacke sein.

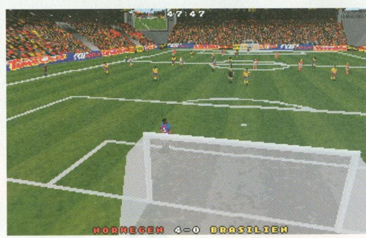
Das Quadrat taucht bevorzugt auf, wenn ein Kicker sich am seitlichen Rand der gegnerischen Hälfte tummelt. Drücken Sie bei Quadrat-Anzeige einen Schußknopf, schlägt der Spieler eine Flanke in den Strafraum. Zuguterletzt kennzeichnet ein Kreis einen Spieler, der zwar von Ihnen gesteuert wird, aber nicht in Ballbesitz ist.

44 Nationalmannschaften unterschiedlicher Stärke stehen für Freundschaftsspiele, Pokal oder Liga zur Wahl. Allerdings gibt es keine Bundesliga-Vereinsteams, wie man es angesichts der »ran«-Lizenz erwarten könnte. Die Namen der Herren Nationalspieler sind zudem leicht verfremdet – aus Babbel wird z.B. ein nicht unbelustigender »Bubbel«. Mit dem Namenseditor können Sie solche Kleinigkeiten rasch beheben und zudem auf Veränderungen im Kader reagieren (...oder mal rasch den guten Effe in die Nationalelf zurückholen).

Während einer Partie dürfen Sie jederzeit eine Wiederholung der letzten 15 Sekunden aufrufen, die Formation ändern und Spieler auswechseln. Ein ungewöhnliches Vergnügen verspricht der Netzwerk-Modus, bei dem bis zu 20 Personen gleichzeitig kicken. Jeder Feldspieler wird dann von einem anderen menschlichen Teilnehmer gesteuert. **(hl)**

FIFA '96 GEGEN RAN-SOCCER

KRITERIUM	FIFA '96	RAN-SOCCER
Nationalteams	ja	ja
Vereinsteams	ja	nein
Spielernamen realistisch?	ja	nein
Editor für Spielernamen?	nein	ja
Unterstützung von 4-Button-Joypads	ja	nein
Netzwerk-Modus	nein	ja
Deutsche Spielkommentare	ja	ja
Realitätsanspruch	sehr gut	ausreichend
Steuerung	sehr gut	befriedigend
3D-System	sehr gut	sehr gut
Präsentation	gut	befriedigend
Statistiken	befriedigend	mangelhaft
Strategie & Taktik	gut	ausreichend
Lenhardt-Rating:	Champions League	Zweite Liga



Nicht schön, aber schnell: die niedrige Grafikauflösung. Wenn's dann immer noch ruckt, schalten Sie das Stadion weg oder verkleinern den Bildausschnitt.

heinrich lenhardt

Wenn ich jetzt sage »Ich bin enttäuscht«, dann ist das die Untertreibung des Jahres. Da wird man auf Messen mit schicken Grafikstudien aufgegeilt, bekommt bei der deutschen Version den leibhaftigen Jörg Wontorra zu Gehör – und dann spielt sich der Schickimicki-Polygon-Dribbelpower-Wunderbraten wie die Seuche.

Angesichts der elegant aussehenden Polygon-Akteure drängt sich ein Vergleich auf: Dilettantisch kickende Bezirksligisten werden vom Sponsor mit neuen, schillernden Trikots ausgestattet. Das Publikum schnalzt mit der Zunge ob des schicken Outfits, doch beim Anstoß fällt die Fassade zusammen. Nur weil sie cool aussehen, treten die Jungs den Ball nicht besser.

ran-Soccer wäre ohne die geschniegelte Technik ein Desaster. Der Ball hüpft wild durch die Lüfte, als hätte jemand vorübergehend die Schwerkraft ausgeschaltet. Die Spielerintelligenz läßt befürchten, daß die Jungs schon beim Schnüren der Stiefel ihre Probleme haben: Ganze Abwehrreihen gehen gerne spazieren; drei Stürmer lümmeln dann einsam vor dem Keeper rum. Der hält zwar vollautomatisch wildeste Schüsse aus kurzer Distanz, läßt aber bevorzugt einen Verlegenheitsklatscher aus 30 Metern ins Netz hoppeln.

Die Steuerungsidee ist neu und schlecht. Die ganzen Anzeigen machen das Gekicke nur unnötig kompliziert. Eine konsequente Ausnutzung von 4-Feuerknopf-Joypads wäre sinnvoller gewesen. Ein paar 3D-Routinen und Menüscreens machen eben noch kein gutes Fußballspiel. Mit dem äußerst unrealistischen Gekicke von ran-Soccer werden nur Anhänger rüden Basis-Gebolzes etwas anfangen können.



Aptiva? Was ist das denn?

Hot stuff. Sound, Farbe, Animation und noch viel mehr.
Jede Menge Möglichkeiten für Erwachsene und für Kinder.

Spaß.

Erwachsene fahren voll ab aufs Jump-Start-Kindergartenspiel und das Zaubertheater. Kids mögen Sport und die Unterwasserabenteuer. Oder war es umgekehrt?

Multimedia.

Kids verfolgen Raumschiffe, die in atemberaubender 64-Bit-Grafik sanft durchs All schweben. Wer die Außerirdischen erfolgreich abwehrt, hört den satten Klang von 30-Watt-Boxen im schönsten 3-D-Kinosound.

Easy going.

Aptiva ist ruck, zuck! am Netz. Auspacken, mit ein paar Handgriffen aufbauen, und nach wenigen Minuten kann es losgehen.

Volles Programm.

Full-Power-Business-Software. Wenn Sie wollen, können Sie also abends zu Hause weiterarbeiten (falls die Kids Sie ranlassen).

24-Stunden-Service.

Um vier Uhr morgens geht's plötzlich nicht weiter? Kein Problem!
Unsere HelpWare-Berater sind rund um die Uhr im Einsatz. 365 Tage im Jahr.

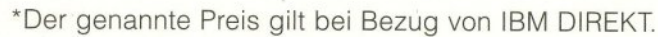
Aptiva gibt es ab sofort und ab 3.299,– DM*.

Am besten, Sie schauen sich den Aptiva mal in Ihrer Allkauf-Filiale an und nehmen ihn gleich mit. Oder Sie bestellen einfach per Telefon bei IBM DIREKT unter: 01 80/2 32 43 53.

Aptiva. Alles, was Sie wollen.



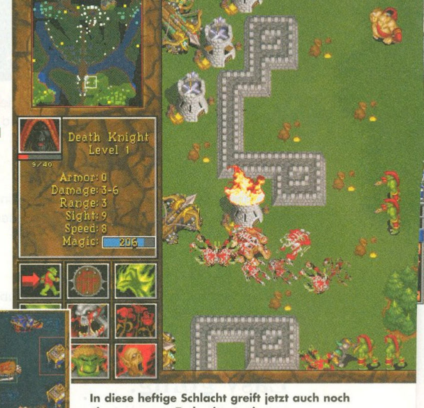



*Der genannte Preis gilt bei Bezug von IBM DIREKT.

O&M IBM 145/95

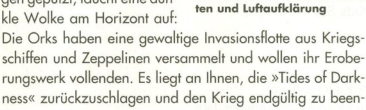
WARCRAFT 2
TIDES OF DARKNESS

Die Taktik-Überraschung des letzten Jahres hat einen Nachfolger bekommen: Kann Blizzards »Warcraft 2« gegen die Strategie-Referenz »Command & Conquer« bestehen?



In diese heftige Schlacht greift jetzt auch noch einer unserer »Todesritter« ein

Von den blutrünstigen Orks aus ihrer Heimat vertrieben, fanden die Menschen Zuflucht bei den netten Elfen und Zwergen des Nachbarkontinents. Doch kaum hat man sich hier eingelebt, die vom dauernden Schädelspalten schartigen Waffen neu geschmiedet und die Rüstungen geputzt, taucht eine dunkle Wolke am Horizont auf: Die Orks haben eine gewaltige Invasionsflotte aus Kriegsschiffen und Zeppelinen versammelt und wollen ihr Eroberungswerk vollenden. Es liegt an Ihnen, die »Tides of Darkness« zurückzuschlagen und den Krieg endgültig zu beenden.



Hier tobt eine wilde Seeeschlacht mit U-Booten und Luftaufklärung

Mit »Warcraft« feierte Blizzard im letzten Jahr einen Überraschungserfolg: Konsequent hatten sie das Echtzeit-Strategiespiel »Dune 2« von Westwood kopiert, erweitert und von Science-fiction auf Fantasy umgemodelt. Als besonderer Gag durfte man beide Seiten spielen, also Menschen und Orks. Warcraft 2 greift Handlung und Konzept des Vorgängers auf, sichtbarste Änderung ist die verbesserte Grafik in schicker Super-VGA-Auflösung. Wie schon im ersten Teil, dürfen Sie auf beiden Seiten rund 15 Szenarios durchkämpfen, in denen Sie zunächst ein kleines Dorf ausbauen.

Hat man erste Angriffe des Gegners abgewehrt und eine schlagkräftige Armee herangezüchtet, geht es dann in die Offensive. Einige Szenarios sind aber auch differenzierter, so muß man Gefangene befreien oder eine bestimmte Figur sicher zu ihrem Ziel eskortieren. Die vom Vorgänger bekannten Höhlen-Levels gibt es nicht mehr, dafür streift man durch drei verschiedene Klimazonen: Wiesenlandschaft, Eiswüste und Ödland.

Neu ist auch, daß man seine Basis nicht mehr an Straßen entlang bauen muß. Das Errichten eines Gebäudes ist überall dort möglich, wo ein Bauer (sozusagen die Allzweck-Arbeitskraft im Spiel) steht. Gab es in Warcraft 1 nur die Rohstoffe Holz und Gold, ist nun Öl hinzugekommen. Dieses findet man in farbig gekennzeichneten Stellen des Ozeans – im Gegensatz zu den Landratten und Festlandorks des ersten Teils, hat Warcraft 2 nämlich auch Schiffe im Arsenal. Aufmerksame Leser werden feststellen, daß sich seit unserer Preview des Spiels in Ausgabe 10/95 zwei Details geändert haben: Das »Auskundschaften« von Ölvorkommen



Ein Bauernaufstand wird von unseren Rittern unbarmherzig niedergeschlagen



im wettbewerb

Der Westwood-Knaller Command & Conquer bleibt Warcraft 2 in den Punkten Bedienung, Präsentation und taktische Tiefe überlegen. Blizzards Fortsetzung braucht sich dank Super-VGA-Auflösung, »Schlachtnebel« und Editor aber keinesfalls zu verstecken, die Verbesserungen gegenüber dem (folglich abgewerteten) Vorgänger sind beachtlich. Ebenfalls im Fantasy-Ambiente angesiedelt, aber rundenbasiert und auf »ultra-komplex« getrimmt ist Master of Magic, das zwischen strategischem Karten- und taktischem Kampfmodus abwechselt. Panzer General stellt den momentanen Spitzentitel der Hexagon-basierten Taktikspiele dar. Seine Stärken sind ein vorbildliches Interface, schwierige Missionen und ein interessanter Kampagnenmodus.

Spiel	Wertung
Command & Conquer	91
WARCRAFT 2	**87**
Master of Magic	84
Panzer General	81
Warcraft (abgewertet)	79









Eine ganze Horde von Greifen wird versammelt, um die gegnerische Basis zu zerstören



Alle Einheiten auf einen Blick – links die Orks, rechts die Menschen

und der Rohstoff Eisenerz wurde einfachheitshalber wieder herausgenommen.

Der dritte große Unterschied heißt auf Englisch »Fog of War«. Aufgrund dieses »Schlachtnebels« sieht man Feinde nur dann, wenn sie sich in Sichtweite eigener Einheiten aufhalten. Zwar bleibt einmal aufgeklärtes Gebiet für den Rest des Spiels aufgedeckt, doch wird es in Abwesenheit eigener Streitkräfte von einem grauen Schleier überzogen, der alle Gegner unsichtbar macht. Wer also wissen möchte, wo sich die feindlichen Armeen herumtreiben, sollte ständig Kundschafter aussenden. Natürlich variieren die Sichtweiten; ein Ritter kann nicht so weit schauen, wie ein Zeppelin. Wer will, darf den Schlachtnebel auch abschalten – dann sieht man nach alter Warcraft-1-Manier in den erkundeten Gebieten sämtliche Gegner und Gebäude.



Auf Bohrinseln gefördertes Öl muß zum Festland transportiert werden

Wie bei Command & Conquer können Sie nun einfach ein Rechteck um mehrere Soldaten ziehen und diese so bequem in einer Gruppe vereinen. Allerdings ist die Gruppengröße auf neun Soldaten beschränkt, zudem lassen sich einmal erstellte Gruppen nicht gezielt per Tastendruck wieder aufrufen. Stattdessen wählt man bei gedrückter ALT-Taste das Mitglied einer ehemaligen Gruppe an, worauf seine vormaligen Kompagnons markiert werden. Per Rechtsklick auf ein Ziel geben Sie einen voreingestellten Befehl (Bewegen, Angreifen, Reparieren), auf das gewohnte Icon-Menü ist man nur noch für Spezialbefehle angewiesen. Zu letzteren gehört das Patrouillieren zwischen zwei Punkten, das unverrückbare Stehenbleiben an einer Stelle sowie die Benutzung von Zaubersprüchen. Außerdem kann man Truppen anweisen, einer anderen Einheit zu folgen, und bis zu vier Kartenstellen »speichern« – per Tastendruck springt man dann wieder an die Stelle.

Hatten die Spielfelder im ersten Warcraft immer dieselbe Größe, gibt es jetzt vier Varianten: von winzigen 32 x 32 Feldern bis zu beachtlichen 128 x 128. Die Übersicht zoomt allerdings nicht, wodurch es bei großen Karten ein wenig schwierig sein kann, die winzigen Punke auseinanderzuhalten. Dank der Riesenkarten sind sehr lange Szenarios möglich, außerdem passen bis zu acht Parteien auf ein Spielfeld. Dies wird nicht nur im Mehrspielermodus genutzt, sondern auch in einigen Kampagnenmissionen – Sie treffen auf

jörg langer

Warcraft 2 ist ein sehr gutes Strategiespiel. Die Fantasy-Handlung sowie die Upgrades sorgen für eine eigene Note, der »Schlachtnebel« ist meines Wissens einzigartig.

Doch das Vorbild Command & Conquer kann mehrere Punktsiege für sich verbuchen: So ist hier das richtige Mischen der Waffengattungen wichtiger, als bei den mehr auf Masse hinauslaufenden Warcraft-2-Schlachten. In puncto Spielkomfort fehlen mir das Ausschlachten von Gebäuden, leichteres Abwählen einer Einheit und einfachere Gruppen-Anwahl. Während ein C&C-Ernter mit dem schon gesammelten Tiberium flüchten kann, heißt es bei den Warcraft-Holzfällern »alles oder nichts«. Blizzards Neuling verhindert zudem nicht, daß man sich mit seinen Gebäuden selbst zubaut – C&C läßt automatisch Zwischenräume. Außerdem laufen unterlegene Computer-Truppen oft lieber in den Tod, als zu fliehen.

Vor allem im Mehrspielermodus erweist es sich als fatal, daß die Flugeinheiten überall hinkommen. Alle Mauern und Befestigungstürme helfen nichts, wenn der Gegner mit zehn Drachen einfach darüber hinwegfliegt. Bei C&C darf die Luftwaffe nur dort agieren, wo bereits aufgeklärt wurde – durch rechtzeitiges Abschotten von Engpässen hat man die Chance, seine Basis für den Gegner unsichtbar zu halten. Deshalb würde ich für Multiplayer-Schlachten C&C vorziehen, auch wenn Warcraft 2 hier mehr Spieler und Optionen zuläßt.

Es ist aber wahrlich keine Schande, gegen Command & Conquer zweiter Sieger zu bleiben. Aufgrund der vorhandenen Unterschiede kommen beide Programme gut nebeneinander aus, Fantasy-Fans werden vermutlich Warcraft 2 bevorzugen. Dieses hat quantitativ zudem eindeutig mehr zu bieten. Somit gehört Blizzards Fortsetzung eigentlich auf den Gabentisch jedes Echtzeit-Strategen.



Mit dem Editor bastelt man sich beliebige Szenarien

Alle Upgrades der Menschen auf einen Blick (ohne Zaubersprüche)

Aus dem Intro: Die nicht wenig überraschten Menschen entdecken die Orkflotte

verschiedene Orkstämme oder finden Alliierte. Um letztere nutzbringend einzusetzen, paradiert ein eigener Trupp an den verbündeten Einheiten vorbei, um sie zu »aktivieren«. Insgesamt sind knapp 40 Gebäude sowie 28 Truppentypen enthalten, von denen sich vier dauerhaft »umwandeln« lassen. So werden nach dem Bau einer Kirche und einer größeren Gold-Spende aus sämtlichen Rittern magiebegabte Paladine oder aus orkischen Axtwerfern wütende Berserker. Auch sonst dürfen Sie vieles »upgraden«, z.B. Schwerter, Rüstungen, Katapulte und Schiffskanonen. Viele Truppentypen lassen sich erst rekrutieren, wenn bestimmte Voraussetzungen erfüllt sind: Ein Sägewerk ist für Bogenschützen unabdingbar; Magier darf erst anwerben, wer seine anfängliche Stadthalle zur Burg ausbaut. Zu den neuen Truppentypen gehören Drachen und Greife sowie Schiffe (vom Tanker über einen Truppentransporter bis hin zum »U-Boot«). Eine besonders nette Einheit sind die »Zwergen-Abrißkommandos«, die selbstmörderisch feindliche Bauwerke in die Luft sprengen.

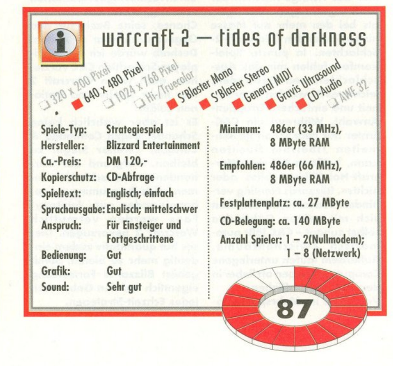

Im Mehrspielermodus kann man Bündnisse schließen und auch gemeinsam gewinnen

Wer die Kampagnenmissionen durch hat, darf noch aus knapp 30 Zusatzszenarios auswählen. Diese dienen auch als Schlachtfelder für Mehrspielerpartien. Komfortabel lassen sich Spieleranzahl und vorhandene Ressourcen festlegen; der Computer übernimmt freie Positionen. Außerdem stehen Veteranen-Einsätze zur Verfügung, bei denen man auf überlegene Feindtruppen trifft. Wem das alles noch nicht reicht, darf per mitgeliefertem Windows-Editor eigene Karten malen, die Kampfwerte sämtlicher Einheiten sowie die Upgrade-Kosten und sogar die umfangreichen Soundeffekte ändern. Eine deutsche Version ist in Vorbereitung, sämtliche Sprachausgaben und Intro-Texte werden übersetzt. **(la)**

florian stangl

Warcraft 2 ist eines der humorvollsten Strategiespiele: Wenn die Orcs in den Winterlevels einen Schneemann vor die Hütte stellen oder die Menschen ein gemütliches »Okay!« brummen, kommt einfach Stimmung auf. Überhaupt sind die Soundeffekte klasse: Jede Einheit hat mehrere Meldungen auf Lager, beim Klick auf eine Kirche hört man einen kurzen Choral, ein Drachenhort läßt ein lautes Kreischen ertönen.

Für Einsteiger und Gelegenheitsstrategen ist Warcraft 2 genau richtig. Der Mehrspieler-Modus läßt – nette menschliche Gegner vorausgesetzt – ebenfalls die Chance auf Erfolg, da man sich herrlich gegen den Computer verbünden kann. Falls dann der Alliierte mir doch in den Rücken fällt, entbrennt meist ein harter Zwei-Fronten-Krieg. Wer Command & Conquer schon durch hat, kann sich bedenkenlos Warcraft 2 zulegen.


warcraft 2 – tides of darkness

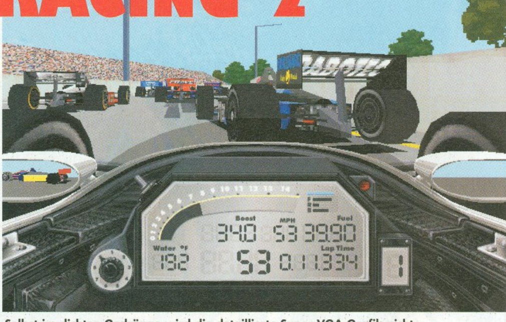
☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Strategiespiel
Hersteller:	Blizzard Entertainment
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; einfach
Sprachausgabe:	Englisch; mittelschwer
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Sehr gut

Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 27 MByte
CD-Belegung:	ca. 140 MByte
Anzahl Spieler:	1 – 2(Nullmodem); 1 – 8 (Netzwerk)

87

INDY CAR RACING 2


Selbst im dichten Gedränge wird die detaillierte Super-VGA-Grafik nicht langsamer (SVGA)

Schneller, schöner und vor allem schwerer: Die neue Papyrus-Fahrsimulation »Indy Car Racing 2« stellt Rennfahrer auf eine harte Probe.

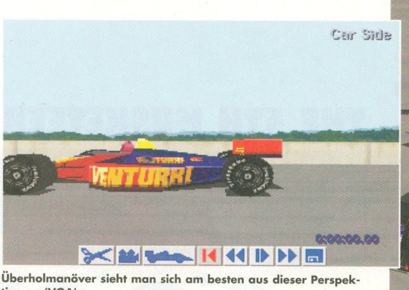
Als »kleine Formel 1« hat sich die Rennklasse Indy Car nicht nur in den USA, sondern mittlerweile auch in Europa einen guten Ruf erfahren. Die Mischung aus schnellen Rundkursen und kurvigen Strecken fasziniert durch die harten Duelle, bei denen etwas mehr erlaubt ist als in der Formel 1. Das Programmierteam Papyrus veröffentlichte vor rund zwei Jahren mit »Indy Car Racing« ein optisch eindrucksvolles und trotz seiner Komplexität leicht zugängliches Rennspiel. Rechtzeitig vor Weihnachten erscheint der Nachfolger, der neben der offensichtlichen Verbesserung der Grafik auch viel Feinschliff im Detail zeigt.
Die Spielmodi sind identisch, denn Sie dürfen wie gewohnt zwischen einer Übungsrunde, der Qualifikation, dem Aufwärmtraining und dem eigentlichen Rennen wählen. Entweder starten Sie auf einem beliebigen Kurs oder stürzen sich auf die Saison, in der Sie alle 16 Strecken der Reihe nach fahren. Vorher müsssen Sie Ihr Gefährt in die Box schicken und entweder eine der Voreinstellungen laden oder selbst Reifen, Getriebe oder die Gewichtsverteilung tunen. Die Steuerung mit einem analogen Joystick, einem Gamepad oder der Tastatur funktioniert einwandfrei und läßt sich problemlos einstellen. Am besten funktioniert ein Lenkrad mit Pedalen, wie beispielsweise das T1 von Thrustmaster. Allerdings ist das Lenken der Fahrzeuge deutlich diffiziler als in der Vorgänger-Version und erfordert viel mehr Übung. Selbst Profis müssen sich erst einmal auf die realistischere, aber ungleich empfindlichere Kurvenlage einstellen. Umso wichtiger ist das richtige Tuning des Wagens in der Box.
Die Rennen präsentieren sich bei VGA-Auflösung wie in der Vorgänger-Version, sehen aber hochauflösend mit Super VGA ab einem Pentium 90 wesentlich besser aus. Papyrus hat es geschafft, die Grafikroutinen schneller zu programmieren, als es noch bei »NASCAR Racing« der Fall war. Leider muß dafür hin und wieder in die Trickkiste gegriffen werden, denn aber einer gewissen Entfernung werden die gegnerischen Autos ausgeblendet. Das erschwert manchmal die Einschätzung, wieviele Gegner noch vor Ihnen liegen. Mit den Funktionstasten läßt sich aber jederzeit der Stand des Rennens einblenden, was ein wenig Abhilfe schafft.
Auf der Piste fallen vor allem die intelligenteren computergesteuerten Fahrer auf, die nun nicht mehr ohne Rücksicht

In der Box wird der Bolide optimal für jede Strecke eingestellt (SVGA)

Rasante Überholmanöver erfordern eine ruhige Hand am Steuer, sonst droht ein verheerender Crash (SVGA)

florian stangl

In die momentane Flut von unkomplizierten Rennspielen platzt Indy Car Racing 2 wie der neue Ferrari in ein Fahrradgeschäft – so kraß sind die Unterschiede. Bei »Bleifuß« & Co. geht es gleich zur Sache, Grafik und Geschwindigkeit stehen im Vordergrund. Der neue Papyrus-Bolide verlangt dagegen reichlich Zeit von Ihnen, denn ohne Tuning und viel, viel Übung droht Frust.
War der Vorgänger noch relativ leicht zu beherrschen, wirkt Teil 2 wie eine sensible Primadonna. Ein zu heftiger Schlenker auf der Geraden, ein wenig zu spät in die Kurve gelenkt und schon kleben Sie an der Bande oder trudeln ins Grün. Für ernsthafte Piloten muß das kein Nachteil sein. Wer sich die Zeit nimmt, wird wochenlang seinen Spaß haben; vor allem mit einem leistungsstarken Rechner und der übersichtlichen Super-VGA-Grafik.
Auf jeden Fall sollten Sie das Angebot der Programmierer nutzen, mit diversen Optionen den Schwierigkeitsgrad tüchtig zu senken. Selbst bei Aktivierung aller Schummeloptionen ist die Pole Position nur mit höchster Konzentration zu erreichen.
Einsteiger sollten besser erst einmal intensiv mit dem Vorgänger oder NASCAR Racing üben; für Profis ist Indy Car 2 dagegen eine reizvolle Herausforderung.



Überholmanöver sieht man sich am besten aus dieser Perspektive an (VGA)

Die schönsten Unfälle lassen sich mit der Wiederholungs-Funktion zusammenschneiden (SVGA)

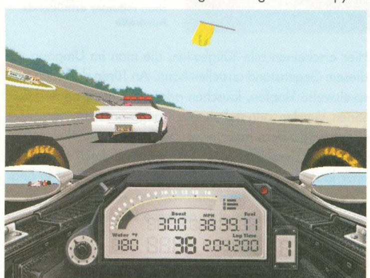
An der Box warten schon die fleißigen Helfer, um unsere Kiste aufzutanken (SVGA)

Die Außenansicht sorgt für mehr Übersicht, steuert sich aber schwerer (VGA)

auf Verluste ihre Runden ziehen. Gerade in Kurven wird zwar immer wieder gerempelt und geschoben, doch wenn es sich vermeiden läßt, wird kein Gegner Sie von der Streckem schubsen. Sollten Sie dagegen einem anderen Flitzer zu nahe kommen, dürfen Sie nicht erwarten, daß dieser die Bahn frei macht.

Sollte dennoch mal ein spektakulärer Crash stattfinden, gibt es die beliebte Wiederholfunktion mit erweiterten Kameraperspektiven. Neu ist unter anderem, daß Sie nach links oder rechts blicken dürfen, was besonders bei schnellen Überholmanövern Spaß macht. Einzelne Ausschnitte des Rennens lassen sich zusammenschneiden und speichern. Dank der verschiedenen Ansichten lernt man so viel über Fahrfehler und kann gezielt an den Rundenzeiten arbeiten. Neben der Grafik und der Gegnerintelligenz hat Papyrus auch den Sound überarbeitet bzw. verschlimmbessert. Klingen die Boliden in den unteren Drehzahlen noch bullig und kraftvoll, singen sie ab 5.000 Umdrehungen schlimmer als lungenkranke Nähmaschinen. Das mag zwar realistisch sein, kann aber nicht ganz nervenstarken Mitmenschen gehörig auf den Senkel gehen. Wenigstens läßt sich die Anzahl der gegnerischen Motorgeräusche festlegen, damit Sie mit Stereoboxen hören, von wo sich mit welcher Geschwindigkeit ein Kontrahent nähert.

Angesichts der schlauen Gegner ist der Zwei-Spieler-Modus per Modem fast schon überflüssig, funktioniert aber einwandfrei. Eine Netzwerk-Option gibt es ebenfalls, doch auch hier dürfen nur zwei menschliche Spieler antreten. **(fs)**



Dem Pace-Car müssen alle Wagen eine Runde folgen, bevor die grüne Flagge den Start freigibt (SVGA)



im wettbewerb

Der Feinschliff an Indy Car Racing 2 hat sich gelohnt. Schönere, vor allem schnellere Grafik und die intelligenteren Computerfahrer sorgen für mehr Spaß als beim Vorgänger, der nach nunmehr zwei Jahren abgewertet wurde.
Noch ein wenig besser ist NASCAR Racing, das ähnlich clevere Gegner bietet, aber etwas leichter zugänglich ist. Bleifuß und The Need for Speed sind zwei unkomplizierte Action-Rennspiele, die vor allem von der schnellen und detailreichen Grafik leben, aber keine Tuning-Möglichkeiten haben.

Spiel	Wertung
NASCAR Racing	88
INDY CAR RACING 2	**86**
The Need for Speed	84
Bleifuß	82
Indy Car Racing (abgewertet)	82



indy car racing 2

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Rennspiel
Hersteller:	Papyrus/Virgin
Ca.-Preis:	DM 90,-
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Für VGA: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM Für SVGA: Pentium (90 MHz), 16 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 5 – 40 MByte
CD-Belegung:	ca. 40 MByte
Anzahl Spieler:	1 – 2 (Modem/ Netzwerk

86

TOUCHE
THE 5TH MUSKETEER

Ich werd' zum Musketier: Fernab fechtender Ernsthaftigkeit siedelt U.S. Gold sein Mantel-und-Degen-Adventure an. Heitere Lässigkeit nach Art des mutmaßlichen Vorbilds »Monkey Island« ist angesagt.

Geoffroi le Brun ist ein hoffnungsvoller Nachwuchs-Musketier. Doch am Abend seiner Ankunft in Rouen, wo er sich beim Hauptmann zum Dienst melden soll, wird er in einen Zwischenfall verwickelt. Ein Edelmann wird von Schurken überfallen, erdolcht und eines Testaments beraubt. In diesem Papier wird dem jungen König Karl IX ein Schloß von strategisch hoher Bedeutung vererbt, was Gegner des Regenten verhindern wollen. Geoffroi verspricht dem Sterbenden, die Meuchelmörder zu finden und das Testament sicher nach Paris zu bringen. Damit der Spieler an »Touché« auch ein Weilchen was zu tun hat, gibt es natürlich allerlei Zwischenfälle, Hindernisse und Wirrungen, die mit Überlegung und Fechtkunst allmählich gemeistert werden.

Was nach ernsthafter Mantel-und-Degen-Kost klingt, entpuppt sich als flapsiges Jux-Adventure der respektlosen Art. Unser jugendlicher Held lernt den Musketier-Alltag kennen, schwingt in manchem Duell den Degen, turtelt mit der Regional-Beauty herum und wird dabei von einem getreuen Diener begleitet.

Ein Klick auf den linken Mausknopf läßt Geoffroi zum anvisierten Punkt spazieren. Halten Sie den rechten Knopf über einem Objekt gedrückt, wird ein kleines Menü aufgerollt. Hier erscheinen alle Tätigkeiten, die man im Umgang mit diesem Gegenstand anstellen kann. An Türen darf man beispielsweise klopfen, lauschen oder sie öffnen; andere Personen werden angesehen oder angesprochen. Exzessive Dialoge erfordern mitunter etwas Geduld, zumal der Weg zu spielerisch relevanten Informationen oft durch einen Wall eher lauer Witzchen führt. Die Sprachausgabe ist in Englisch (...mit gewolltem französischem Akzent, umwerfend originell); Sie können aber deutsche Bildschirmtexte dazuschalten. **(hl)**

Klicken Sie mit der rechten Maustaste ein Objekt an, erscheint ein Menü mit allen ausführbaren Aktionen

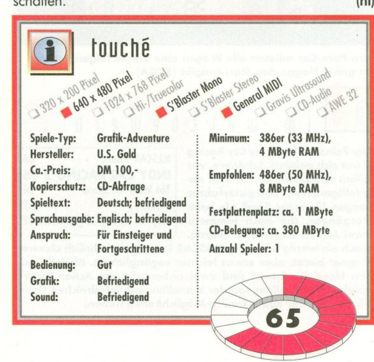
◀ Die nicht immer grenzenlos komischen Dialoge erreichen mitunter ermüdende Ausmaße

heinrich lenhardt

Zieht blank, Schurken! Hölzern sind Eure Animationen, lahm Eure Witze – ich verlange Satisfaktion! Aber obacht, wir wollen die positiven Aspekte dieses »LucasArts für Arme«-Projekts nicht gänzlich unter die Musketier-Schärpe kehren: komfortabel geriet die Bedienung, durchweg brav das Puzzledesign.

Die Grafik mag allerdings noch so hochauflösend sein; klumpige Animationen lindern den optischen Genuß. Und bei den Dialogmenüs haben's die Designer etwas übertrieben; schon am Anfang labert man sich einen ab, bis der Degen Rost ansetzt.

Auch wenn die Genialitäts-Funken eher spärlich sprühen, ist Touché eine ordentliche Wahl, wenn Sie Grafik-Adventures klassischen Kalibers schätzen. Wer auf solche Schmunzelkost in »Monkey Island«-Tradition steht, hat bei »Simon the Sorcerer 2« allerdings mehr Spaß.



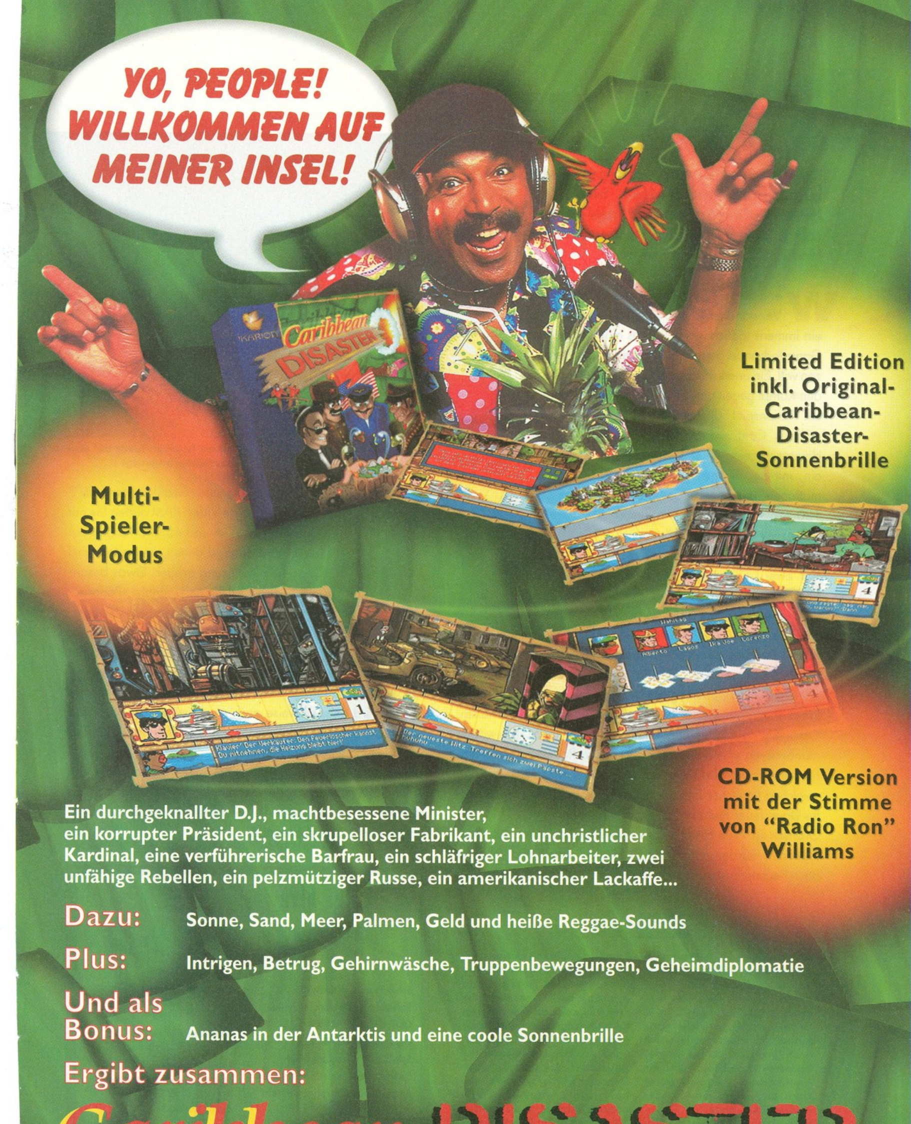
touché

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Grafik-Adventure
Hersteller:	U.S. Gold
Ca.-Preis:	DM 100,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; befriedigend
Sprachausgabe:	Englisch; befriedigend
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend

Minimum:	386er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 1 MByte
CD-Belegung:	ca. 380 MByte
Anzahl Spieler:	1

65



IKARION Software GmbH • Bahnhofstr. 18-20 • D-52064 Aachen • Telefon: 0241-470 150 Telefax: 0241-470 1525

IKARION



THE HIVE

Rendergrafik und giftige Weltraum-Insekten treffen bei »The Hive« aufeinander. Der Spieler muß mit Dauerfeuer und einer ruhigen Hand die Galaxis retten.



Bei »The Hive« ist Dauerfeuer auf gerenderte Animationen angesagt

Wenn das die Biene Maja wüßte: Ihre fernen Verwandten, die Hivasekten, produzieren ein immens tödliches Biogift, das eine skrupellose Gangsterbande gegen die ganze Galaxis einsetzen will. Ein unerschrockener Einzelkämpfer nimmt den Kampf gegen beide auf und schießt sich durch ein Actionspiel, das an »Rebel Assault 2« oder »Chaos Control« erinnert. »The Hive« setzt eine neue Technologie ein, mit der die gerenderten Animationen, aus denen das Spiel zu 100 Prozent besteht, so raffiniert abgespielt werden, als könne sich der Spieler frei bewegen.

Auf zwei CDs sind insgesamt 20 Missionen verteilt, die mit einer durchgehenden Handlung verbunden sind. Die Aufgaben sind vielfältig: Sie sollen ein Raumschiff durch die Atmosphäre eines Planeten steuern, ohne zu verglühen. Dazu ist es nötig, mit Maus oder Joystick ein Fadenkreuz innerhalb zweier herumwandernder Balken zu halten. Oder Sie müssen einen Gleiter über schroffe Felswände manövrieren und nebenbei angreifende Raumschiffe abwehren. Überhaupt wird viel geschossen, denn neben kleinen Ratespielchen (Welcher Eingang ist der richtige?) bleibt vehementes Dauerfeuer meist die einzige Betätigung.

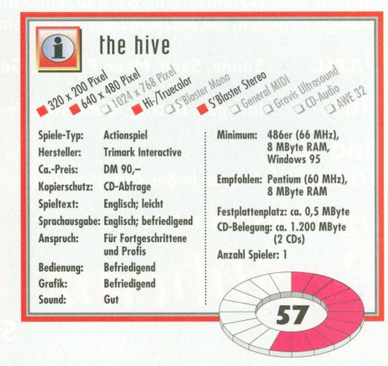
In dieser Szene müssen Sie das Raumschiff durch die Atmosphäre steuern, indem das Fadenkreuz zwischen den Balken bleibt

Grafisch ist »The Hive« relativ aufwendig gestaltet. Alle Animationen wurden mit dem »3D Studio« erstellt und sehen je nach Rechnerleistung durchwachsen bis gut aus. Auf schnellen Pentiums und Grafikkarten mit 2 Megabyte Video-RAM dürfen Sie mit Super VGA und 65.000 Farben auf Insektenjagd gehen, ansonsten wird die Auflösung gröber. Etwas besonderes ist die sogenannte »Panoractive«-Technik, mit der sich der Spieler um 360 Grad drehen kann, obwohl alle Grafiken vorberechnet auf der CD liegen. Das ist möglich, da sehr viele kurze Animationen bei Bedarf geladen und aneinander gehängt werden. So wird beispielsweise auch eine zusätzliche Animation abgespielt, wenn Ihr Schiff fast schon verglüht, um die dichter lodernden Flammen zu illustrieren.

Passend zur stellenweise extrem hektischen Action paßt der dramatische Soundtrack, der als Sample abgespielt wird. Etwas altbacken wirken dagegen die Soundeffekte und die auf künstlich getrimmte Sprachausgabe. **(fs)**

florian stangl

Actionspiele mit gerenderten Animationen müssen sich derzeit an »Rebel Assault 2« und »Wetlands« messen. The Hive kann trotz der neuen 360-Grad-Technologie nicht ganz mithalten, weder spielerisch noch grafisch. Selbst in der höchsten Detailstufe sind die Animationen zu grob gerastert, um gegen die Konkurrenz zu bestehen.
Ein weiteres Manko ist die fehlende Atmosphäre. Gerenderte Barbie-Puppen kommen einfach nicht gegen die aufwendig gefilmten Schauspieler im Star-Wars-Ambiente oder den cool gezeichneten John Cole an. Außerdem ist die Story zu sehr an den Haaren herbeigezogen, um überzeugend zu wirkend oder den Spieler mit einzubeziehen.
Angesichts der teils unfairen Gegnerattacken wirkt sich die hakelige Steuerung noch unangenehmer aus. Weder mit Maus noch Joystick läßt sich das träge Fadenkreuz schnell und exakt genug bewegen.




Bei Risiken und Nebenwirkungen fressen Sie die Packungsbeilage und schlagen Sie Ihren Arzt oder Apotheker....

HEXEN

Neues von den Meistern der 3D-Action: Mit »Hexen« verlegt id-Software das Bildschirmmetzeln in düstere Fantasywelten. Zarte Rollenspiel-Ansätze sollen der Monsterplättung mehr Tiefgang verleihen.



»Großer, wie gefällt Dir meine neue Axt?« – Im Vollbildmodus kommen die 3D-Monster besonders gut rüber.

Das Inventar befindet sich in der Leiste unterhalb der Automap

Das Aufregendste an der Veröffentlichung von »Hexen« könnte die Frage sein, wie schnell das Ding indiziert wird. Läßt sich der Jugendschutz davon erweichen, daß es »nur« abstrakte Fantasy-Monster sind, die der Spieler in ihre Einzelteile zerlegt? Mit dem Blutspritz-Faktor alleine gewinnt man allerdings keinen Blumentopf mehr bei der volljährigen Zielgruppe; der Reiz des Neuen hat sich verflüchtigt. Durch riesige Levels rennen, Schlüssel aufsammeln und in schönstem 3D verschiedene Waffen einzusetzen, reißt keinen abgebrühten Spieler mehr richtig vom Hocker.

Das dachte sich auch das Programmierer-Kombinat aus Raven und id-Software. Neue Features müssen her: Bei »Hexen« dürfen Sie zu Beginn erst einmal wählen, als welche von drei Spielfiguren Sie losziehen. Das ist nett und neu, zumal Magier, Kämpfer und Kleriker unterschiedliche Talente in den Kategorien Schnelligkeit, Rüstung, Magie und Kraft besitzten. Für jeden Charakter gibt es neben der Standardwaffe jeweils drei Zusatzböller, die erst einmal gefunden werden müssen. Wer hinter dem Charakterwert »Magie« dicke Zaubersprüche erwartet, wird allerdings enttäuscht. Die Magie-Power dient lediglich als eine Art Munition für die größeren Waffen.

So manches Extra oder Schlüsselchen ist gut versteckt, so daß von der Möglichkeit, den Blickwinkel zu verändern, öfters Gebrauch gemacht werden sollte. Nicht nur Boden oder Decke sollten Sie auf diese Weise begutachten, sondern den Helden auch mal springen lassen. Schließlich wollen Sie kein wichtiges Detail, keinen Hebel oder Teleporter übersehen. Mit letzteren zischt man zwischen einzelnen Levels umher und ist damit nicht an einen linearen Ablauf gebunden. In den riesigen Dungeons ist man für das bewährte Automapping sehr dankbar, zumal sogar bewegliche Plattformen oder Wände als solche zu erkennen sind.

Drei Spielfiguren mit unterschiedlichen Talenten und Waffen stehen zur Wahl

Energiesaugende Lavaströme, Wasserbecken, gruselige Friedhöfe und dunkle Grabkammern – nichts Schauererregendes fehlt in der Level-Sammlung von Hexen. Man sieht sich im Spielverlauf einer illustren Feindesschar gegenüber, die vom tumben Ork über aggressive Flugteufel oder Seeschlangen bis zu schwebenden Geistern reichen. Bis zu vier verschiedene Waffentypen gibt's pro Charakter. Dem Kleriker dient z.B. unter anderem der »Schlangenstab« und dem Magier eine »Blutpeitsche«, während der Kämpfer den »Hammer der Vergeltung« schwingt. Der Einsatz der meisten Waffen ist mit schönen Effekten verbunden: Die Statu-



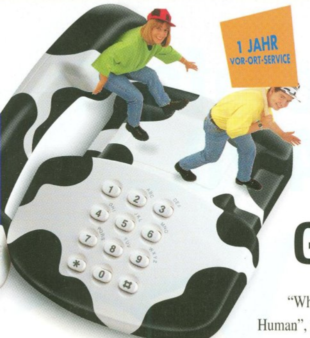
im wettbewerb

System Shock	91
Witchaven	74
Stonekeep	75
HEXEN	**73**
Skaphander	48

Wegen der läppischen »Rollenspiel-Elemente« sollte sich niemand Hexen kaufen. Dann schon lieber Stonekeep, das Echtzeitkämpfe ganz manierlich mit klassischen Rollenspiel-Tugenden verquickt. 3D-Monsterklatschen im Fantasygewand mit mehr Anspruch findet man in Witchaven, das zudem Super VGA Grafik bietet. Freunde von intelligenten 3D-Action-Adventures sind mit Spitzenreiter System Shock bestens bedient, da hier die Mischung am besten gelungen ist. Für den etwas lahmen Virenräumer Skaphander ist es hingegen schwer, den Anschluß zu halten.

Wählen Sie einfach 01 30 - 82 94 70...





...und erleben Sie den einzigartigen Service von Gateway 2000!

"When Services Get Human", frei übersetzt „Hinter jedem Service stecken Menschen, die sich darum kümmern." – das ist die Philosophie von Gateway 2000®, die den Unterschied für Sie als Kunden ausmacht. „Hinter" dem Telefon, für Sie unsichtbar, sorgt eine Vielzahl von Menschen dafür, daß Sie nicht nur Ihren maßge-schneiderten PC bekommen, sondern auch einen Service, der Ihnen größtmögliche Sicherheit und Komfort bietet. Ohne Aufpreis selbstverständlich – denn Service ist bei Gateway 2000 ein fester Bestandteil jedes Computers, für den Sie nichts extra zahlen müssen. Viel Spaß!

Das ist typisch Gateway 2000:

- Neueste, hochwertige Komponenten führender Hersteller!
- Windows® 95 als Standard!
- Praxisorientierte Beratung für Ihre Wunsch-Konfiguration!
- Ihr maßgeschneiderter PC in höchster Qualität!
- Exzellenter Kundenservice und technischer Support von Profis!

Value for Money heißt bei uns Highend-Leistung für wenig Geld!

Der neueste Pentium®-Prozessor von Intel® mit 133MHz ist in Kombination mit 16MB EDO RAM und dem 256KB Pipeline Burst Cache zur Zeit der Höchstleistungsstandard im PC-Bereich. Dabei kann sich der P5-133 Elite auf der 1,6GB großen Festplatte von Western Digital® mit einer Zugriffszeit von 9ms austoben, so daß Sie eigentlich auf nichts verzichten müssen.

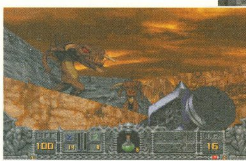
Der optimale Prozessor für den optimalen Einsatz!

Auch wenn der P5-133 Elite derzeit das Maximum des Möglichen darstellt, kann ein Pentium-Prozessor mit einer anderen Taktfrequenz je nach Einsatzgebiet die optimalere Lösung darstellen. Und da bieten wir 75, 90, 100 oder 120MHz, die Sie beinahe beliebig mit verschiedenen Festplattengrößen, Monitoren, Grafikkarten und Software kombinieren können. Sie haben die Wahl!

Bei uns ist Höchstqualität schon im Preis inbegriffen: 17"-Vivitron Monitor!

Achten Sie einmal bei den üblichen Sonderangeboten darauf, welcher Bildschirm da eigentlich mitgeliefert wird. Sollte es einer mit der Trinitron®-Technologie von Sony® sein, strahlungsarm und mindestens 15" groß, greifen Sie zu – denn was Besseres gibt's kaum! Bis auf den 17"-Bildschirm gleicher Bauart, den Sie serienmäßig bei P5-100 Executive, P5-120 Elite und P5-133 Elite erhalten. Unterstützt von der STB Trio 64V+ PCI Grafikkarte mit 2MB DRAM, der nagelneuen Matrox MGA Millennium mit 4MB WRAM sind Sie auf diese Weise in Sachen Farben, Auflösung und Brillanz fast schon profimäßig ausgerüstet.





Auch Monster auf einer Anhöhe kann unser Kämpfer beobachten, indem Sie per Tastendruck seinen Blickwinkel ändern



Hier greifen Flugteufel und zweiköpfige Monster zugleich an. Man beachte den erbärmlichen Zustand der Lebensenergie-Anzeige...

Dank der stärksten Magierwaffe herrscht ein Feuersturm im Glockenturm

en der vom Zauberer eingefrorenen Monster zerbersten z.B. nach einiger Zeit in tausend Stücke. Es gibt auch Waffen zum einmaligen Einsatz, wie z.B. Giftfläschchen oder Chaos Devices. Ist alles zu spät und der Energiepegel auf Null runter, bleibt nur noch das Laden eines alten Spielstands.

Optisch gibt's nichts Revolutionäres zu vermelden; hier und da sind dennoch einige Verfeinerungen erkennbar. Da steigen Nebelschwaden auf und verschleiern die Sicht des Helden; Herbstlaub der umstehenden Bäume fliegt vom Wind aufgewirbelt umher. Auch an den Licht/Schatten-Effekten wurde gefeilt: Zieht ein Gewitter über den finsteren Friedhof, wird dieser während der Dauer des Blitzes erhellt.

Wer sich in so morbider Kulisse einsam und alleine fühlt, hat ja noch den bewährten Netzwerk-Modus. In bester id-Tradition treten ganze Minigrüppchen per Strippenanbindung oder Modem-Connect zum gruppendynamischen Gruseltrip an.

Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad (5 Stufen) können die Gegner ganz schön happig zur Sache gehen. Auch die Anzahl der herumliegenden Energie- und Munitionsreserven hängt davon ab, ob Sie beispielsweise als »Ministrant« oder »Kardinal« antreten. Von Hexen ist auch eine Shareware-Fassung erhältlich. Unser Test bezieht sich auf die professionelle Verkaufsversion, die in Europa von Virgin vertrieben wird. **(ms)**



Neu und wichtig: Mit Teleportern hüpfen Sie zwischen den einzelnen Levels herum.

monika stoschek

Nichts gegen die Wahl zwischen drei Spielfiguren mit verschiedenen Waffen und Vorzügen. Doch als »Rollenspiel-Element« läßt sich diese Neuerung schwerlich bezeichnen. Schließlich gibt es keine Entwicklung bei den Charakterwerten und die »Magie«-Geschichte ist eine Mogelpackung.

Ansonsten schießt man sich wie gehabt durch die hübsch ausstaffierten Levels, verbringt die besten Jahre seines Lebens mit der Suche nach Schaltern und delektiert sich an den Spezialeffekten beim Einsatz der magischen Sonderwaffen.

Auf Dauer metzelt man sich ansatzweise unmotiviert durch die großen Levels und wartet auf das tolle Ereignis, das die durch Sound und Optik tapfer aufgebaute Atmosphäre verspricht. Doch was kommt, ist halt die nächste Stufe – von der Größe her genauso ausladend, aber rätseltechnisch ebensowenig innovativ wie die vorige.

Schade, daß die Verbesserungen sich nicht auch auf die spielerische Substanz beziehen, sondern auf grafische Details und schwere Kämpfe mit neuen Waffen.



hexen

■ 320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Actionspiel
Hersteller:	id-Software/Virgin
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	Englisch; unwichtig
Anspruch:	Für Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 20 MByte
CD-Belegung:	ca. 20 MByte
Anzahl Spieler:	1 – 4 (Netzwerk-/Modem)

73

ROAD-WARRIOR

Hover-Antrieb, Extrawaffen, Endzeitstimmung: Ein futuristisches Taxi jagt schießwütigen Verkehrsteilnehmern hinterher.



Viel Action, miese Steuerung: Hier zerlegt der Road Warrior gerade eine Polizeiroboter-Staffel.

Das mittlerweile indizierte »Quarantine« machte uns klar, daß die Straßenwelt eine gefährliche ist: Das hartnäckige Einsammeln nerviger Fahrgäste war mit Dauer-Ballerei verknüpft. Nun bringt Gametek mit »Road Warrior« den Nachfolger heraus. Das Geschehen spielt dieses Mal nicht in einer einzigen Stadt, sondern in 13 verschiedenen Örtlichkeiten. Angefangen in einer Arena geht es über Wüstenpisten und Kleinstädte bis hin zu ungewöhnlichen Schauplätzen wie einem Vergnügungspark. Während man auf den Landstraßen meist nur die nächste Stadt erreichen muß, gilt es dort spezielle Aufgaben zu erfüllen. Bald werden auch die Rebellen aufmerksam und spannen Sie zur Beseitigung der mächtigen Omnicorp-Firma ein.

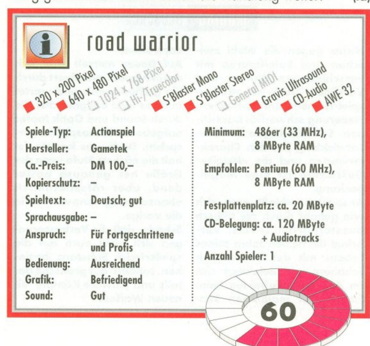
Die Fahrgäste vergeben Ihren Auftrag mit Hilfe dieser Übersichtskarte

Jede Mission wird auf einer Übersichtskarte erklärt, danach prescht man unter Zuhilfenahme eines Richtungsanzeigers und einer Mini-Radarkarte los. Wie vom Vorgänger gewohnt, gibt es wieder zahlreiche Extrawaffen wie Raketen, Kreissägen oder sogar Flak-Geschütze. Neben der normalen Front-Perspektive sowie einer cockpitlosen Sicht steht Ihnen der Blick nach hinten und den Seiten offen; zudem gibt's eine spielerisch unnütze Außenansicht. Spätestens hier fällt das Hauptmanko der wahlweise in VGA oder SVGA gezeigten Grafik auf: Anstelle echter 3D-Objekte trifft man auf gepixelte Gegnergebilde, die sehr grobkörnig wirken.

Die Steuerng erfolgt per Joystick oder Tastatur. So etwas wie »Fahrgefühl« will jedoch nicht aufkommen. Das Road-Warrior-Taxi lenkt sich wie ein Laster auf Eis bei gleichzeitigem Achsenbruch, die später hinzukommende Flugfähigkeit macht die Sache nicht einfacher. Angenehm ist hingegen, daß jederzeit gespeichert werden darf. Zwischen den Levels führen eigenwillig gezeichnete Comic-Seiten die Handlung weiter. **(la)**

jörg langer

Das Highlight von Road Warrior sind die zahlreichen Rock-Audiotracks, die man aufgrund ihres Aggressionspotentials lieber nicht zur abendlichen Rushhour hören sollte.
Doch der Hauptkritikpunkt am Vorgänger, die miese Steuerung, wurde nicht verbessert: Nach wie vor rast man ständig in Wände, oder bleibt Grafikfehler betrachtend an Engstellen kleben.
Die Grafik ist auch unter Super-VGA schnell, wenngleich sich Vektorgrafiken anstelle müder Gegnersprites besser machen würden. Der Doppelpreis für das »sinnloseste Programmfeature« geht ans Rückfenster sowie die Außenansicht – selten so gelacht!
Eine Weile macht Road Warrior richtig Spaß, die Mad-Max-orientierte Story und einige Schauplätze können stoppelbärtigen Testfahrern gefallen. Es gibt zur Zeit aber so viele bessere Autorenn- und 3D-Actionspiele, daß man Road Warrior langfristig nur zum Abreagieren nach wiederholtem Totalschaden empfehlen kann.



road warrior

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Actionspiel
Hersteller:	Gametek
Ca.-Preis:	DM 100,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Ausreichend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut

Minimum: 486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen: Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 20 MByte
CD-Belegung: ca. 120 MByte + Audiotracks
Anzahl Spieler: 1

60

WIPEOUT

Schnell, schneller, »Wipeout«: In schnittigen Gleitern nähern wir uns der Schallmauer und ärgern die Gegner mit fiesen Waffen.

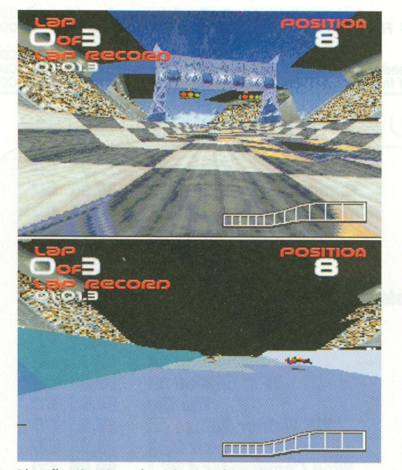


Die gegnerischen Piloten versuchen, jedes Überholmanöver in der Bande enden zu lassen

Die Zukunft der Formel 1 heißt nach dem Willen der Sony-Interactive-Programmierer »Wipeout«. Die neue Elite von Piloten sitzt in den Cockpits raketengetriebener Gleiter und rast auf Luftpolstern über haarsträubende Kurse. Gähnende Abgründe, hinterhältige Kurven, unübersichtliche Steigungen und skrupellose Gegner sorgen für diverse Adrenalinstöße.
Die Wipeout-Grafik ist ziemlich futuristisch; mit schnittigen Gleitern und poppigen Strecken, die allen Gesetzen der Schwerkraft zu spotten scheinen. Auf den Kursen leuchten immer wieder farbige Symbole im Boden, die Sie mit nützlichen Extras ausstatten. So sorgt der Turbo für einen schnelleren Abzug, der Schutzschirm bewahrt Sie vor Attacken der Konkurrenz und diverse Waffen erlauben Ihrerseits hinterhältige Aktionen. Allerdings dürfen Sie immer nur einen Bonus an Bord mitführen; man sollte sich also gut überlegen, ob man das gerade auftauchende Symbol wirklich dringend benötigt.

Bei Wipeout wird mit harten Bandagen und hinterhältigen Raketenangriffen gekämpft

Zu Beginn starten Sie in der normalen Liga und fahren auf sieben grundlegend verschiedenen Kursen. Schlagen sie sich dort erfolgreich, dürfen Sie in die noch schnellere Profiklasse aufsteigen und auf leicht veränderten Strecken Ihr Glück versuchen. Acht Piloten und Gleiter mit unterschiedlichen Fähigkeiten stehen zur Verfügung; die richtige Wahl ist entscheidend, da die Computergegner nur schwer zu schlagen sind. Apropos schwer: Die Steuerung der Gleiter hat es in sich. Neben Schlenkern nach links und rechts läßt sich das Gefährt mit Luftbremsen um die Mittelachse drehen. Damit sind zwar traumhafte Manöver möglich, doch erfordern diese sehr viel Übung.
An Spielmodi stehen neben dem Einzelrennen gegen sieben Gegner auch Zeitfahren sowie ein Meisterschaftsmodus zur Auswahl, der Sie über alle sieben Strecken führt. Eigentlich sollte ein Mehrspieler-Modus für bis zu acht Leute enthalten sein, doch dieser wird voraussichtlich erst Anfang '96 als kostenloser Patch nachgeliefert.
Grafisch macht Wipeout eine eher unglückliche Figur. Neben



Die selbe Situation sehen Sie einmal mit allen Details, darunter in der einfachsten und schnellsten Einstellung

florian stangl

PC-Puristen mögen mir verzeihen, doch die Playstation-Version ist der DOS-Umsetzung um Welten voraus. Wipeout ist ein Rennspiel, das vor allem von der schnellen Grafik lebt, die den faszinierenden Geschwindigkeitsrausch hervorruft. Dazu kommt die komplizierte, aber wohlüberlegte Steuerung. Beides zusammen klappt nur auf High-End-PCs, ansonsten müssen Grafikdetails abgeschaltet werden oder die Steuerung muckt. Als wäre das nicht genug, sind die Strecken generell schwer zu erkennen, da die grobe Auflösung wichtige Details wie den Scheitelpunkt einer Kurve einfach verschluckt.
Auch ohne den direkten Vergleich mit der Konsolenfassung schneidet Wipeout nur mäßig ab. Das Schießen auf lästige Gegner ist bei Hi-Octane dank der unterschiedlicheren Vehikel wesentlich erfrischender. Der fehlende Mehrspieler-Modus trägt auch nicht gerade zur Ehrenrettung von Wipeout bei.



Manchmal fliegen sich die Gleiter in der Außenansicht besser

Auf der Zielgeraden: Jetzt kann uns nur noch ein Konkurrent mit Turbo überholen.

dem Playstation-Vorbild sieht es wegen grober Auflösung und mickriger Farbpalette wie ein häßliches Entlein aus. Das größte Problem ist aber wie schon bei »Hi-Octane« der enorme Rechenaufwand, denn die höchste Detailstufe dürfen Sie unterhalb eines Pentium 90 vergessen. Zwar kann man ansonsten auch relativ ruckfrei fliegen, doch die Steuerung wird deutlich kantiger und Spitzenzeiten lassen sich so kaum erreichen. Weiteres Manko der mürben Grafik: Kurven und Steigungen versinken oft im Pixelbrei, so daß ein exaktes Anfliegen der engen Kehren zusätzlich erschwert wird.

Für den Soundtrack konnten die Programmierer dagegen aus dem Vollen schöpfen. Aus den Beständen des Unternehmensbereiches Sony Music krallte man sich harte Tracks von Rave-Bands wie »The Orbital« oder »Chemical Brothers«. **(fs)**



wipeout

■ 320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Rennspiel
Hersteller:	Sony Interactive
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	Englisch; leicht
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Gut

Minimum:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (90 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 0,5 MByte
CD-Belegung:	ca. 50 MByte (+ Audiotracks)
Anzahl Spieler:	1

63

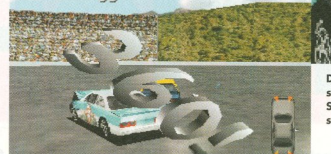
MONEY MAXX®



BRP

Destruction Derby

Sag' dem Kotflügel leise Servus: Mit einem Vernichtungswillen, der jeden KFZ-Versicherer in den Ruin treiben würde, gehen die Teilnehmer des »Destruction Derby« an den Start.



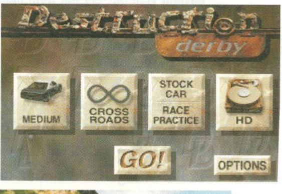
Macht das von Ihnen gerammte Fahrzeug einen vollen 360-Grad-Dreher, gibt es satte 10 Punkte

Der Kühler knirscht, der Motor raucht - aber solange sich die Räder noch drehen, können Sie weiter »Race Points« durch das Verwüsten anderer Autos sammeln

Das Auto als Waffe einzusetzen gehört zu den Phantasien mancher deutscher Hubraum-Omnipotenten, wenn sie unbeaufsichtigt die Autobahnen unsicher machen. Wesentlich konsequenter und zugleich ungefährlicher als solche Taten verhaltensgestörter Drängel-Rambos ist das Psygnosis-Rennspiel »Destruction Derby«. Mit seiner »Wenn es sich bewegt, fahre es zu Schrott!«-Message hebt sich das Crash-Rennen wohltuend vom Raserei-Allerlei ab, das sich zur Jahreswende in den Händelerregalen staut.

Nach dem Motto »Auge um Auge, Außenspiegel um Außenspiegel« steht das gegenseitige Ramponieren der Fortbewegungsmittel im Mittelpunkt. Ausbremsen, Weg abschneiden oder gezielt auf den Kotflügel nehmen – mit Ihrem Auto dürfen Sie all die lustigen Dinge probieren, die Ihnen der Fahrlehrer nach dem zweiten Herzinfarkt verboten hatte. Entsprechend liebevoll ist die 3D-Darstellung der Autos: Herzhaftes Schrammen und Rammen resultiert in eingedellte Kotflügel, rauchende Kühler oder losgelöste Motorhauben. An welchen Positionen das eigene Auto wie stark lädiert ist, verrät zudem eine Anzeige in der rechten unteren Ecke des Bildschirms. Der Übergang vom frisch gewaschenen Flitzer zum Abwrackprämien-Bringer ist nicht nahtlos: Werden entsprechende Stellen anramponiert, können Motorleistung oder Lenkung merklich schlechter werden.

Fünf unterschiedliche Strecken, drei Autos und Meisterschafts- bzw. Bestzeit-Modus stehen zur Wahl. In vier Spielvarianten kommt der »Altmetall«-Faktor unterschiedlich stark zum Zuge. Beim »Stock Car Racing« geht's konventionell über den Rundkurs. Je weiter vorne Sie im 16 Fahrzeuge starken Feld nach Absolvierung



In diesem Menü wählt man Spielvariante, Fahrzeug und Wettbewerbs-Modus

heinrich lenhardt

»Das seitliche Drängeln und Rammen anderer Autos in Wände oder andere havarierte Fahrzeuge ist immer gern gesehen und stets Anlaß zu ausgelassener Heiterkeit«. So lautet nur einer von zahlreichen Tips aus dem Handbuch, bei dem jedem »Der 7. Sinn«-Redakteur der kalte Schweiß literweise ausbricht.

Eigentlich erstaunlich, wieviel Spaß Destruction Derby macht. Denn zum Erfolg gehört auch eine beträchtliche Portion Glück: Mangels Rückspiegel lassen sich Attacken von hinten kaum vermeiden. Und ob Sie an einer Kreuzung volle Kanne erwischt werden oder nicht, hängt nicht nur vom fahrerischen Können ab – Augen zu und das Beste hoffen.

Doch der schillernde »Just do it«-Faktor läßt mich diverse kleine Unausgegorenheiten willig schlucken. Das Ding spielt man einfach gerne, weil es so schön fetzt. Nichts ist befriedigender, als einem lange aufs Korn genommenen Gegner den begehrten 360-Grad-Dreher zu verpassen.

Wer Autorennen schon immer bevorzugt wegen der spektakulären Unfälle spielte, wird Destruction Derby lieben. Simulations-Fanatiker rümpfen hingegen die Nase und beten für ein baldiges Erscheinen von Microproses »Formula One Grand Prix 2«.



Hilfe, wo bin ich? Aus dem Gewühl entkommt man am besten mit wilden Lenkmanövern im Rückwärtsgang.







Während des Rennens wechseln Sie zwischen drei Blickwinkeln



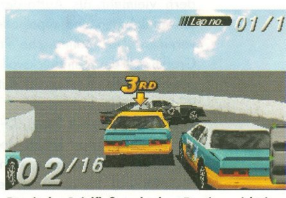
Besonders viel Gaudi versprechen die Pisten mit Kreuzungen: Hier lassen sich eindrucksvoll die Auswirkungen von radikalem Vorfahrtsregel-Verzicht studieren.

aller Runden liegen, desto besser. Bei »Wreckin' Racing« ist die Position absolut wurscht. Hier wird der Erfolg ausschließlich anhand der »Race Points« ermittelt, die fürs Ramponieren gegnerischer Vehikel vergeben werden. Tippt man ein Auto eher sanft an, so daß es um 90 Grad wegschleudert, sind 2 Pünktchen der Lohn. Legt ein mit Volldampf gerammtes Opfer hingegen eine 360-Grad-Drehung hin oder kann nach Ihrem »Todesstoß« nicht mehr weitermachen, sind jeweils 10 Punkte fällig. Und wer sich beim gezielten Auffahren nicht von geordneten Strecken und Kurven ablenken lassen will, wird beim »Destruction Derby« heimisch. Hier werden alle 16 Autos in einem riesigen Stadion aufeinander losgelassen. Das Massaker endet, wenn nur noch ein fahrtüchtiger Wagen übrig ist. Auch hier ist das »Überleben« für die Wertung zweitrangig: Wer im kurzen Zeitraum vor der Fahruntüchtigkeit mehr Schadenspunkte sammelt als ein defensiver Langzeitschleicher, gewinnt.

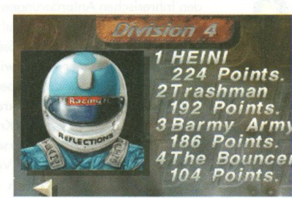
Die Steuerung des Karambolagen-Knüllers ist denkbar einfach: lenken, beschleunigen, bremsen. Für radikale Lenkrad-Reißer läßt sich eine Zusatztaste aktivieren; anhaltendes Gebremse mündet zudem in eine fröhliche Fahrt im Rückwärtsgang. Der Blickwinkel im Rennen läßt sich in drei Stufen ändern. Am meisten Sinn macht die Standardeinstellung, bei der Sie Ihr eigenes Auto aus einigem Abstand von hinten sehen. Da es keine Rückspiegel gibt, die über nahendes Unheil von hinten Aufschluß geben, ist man für jede Erweiterung des Sichtfelds dankbar.

Fast genauso viel Spaß wie das eigentliche Fahren macht die Begutachtung des »Replays«. Verschiedene Kameras entlang der Strecke zeigen das jeweils letzte Rennen in der Wiederholung. Besonders tollkühne Runden dürfen Sie aus individuellen Blickwinkeln betrachten und speichern.

Eine Multi-Player-Option darf da auch nicht fehlen: Bis zu 16 menschliche Spieler können sich im Netzwerk gegenseitig an die Stoßstangen gehen. Duelle »Mann gegen Mann« gelingen auch per Modem. (hl)



Damit der Spielfluß auch ohne Pentium nicht ins Stocken gerät, lassen sich Details abschalten. Hier sehen Sie die Grafik auf der schlichtesten und schnellsten Stufe.



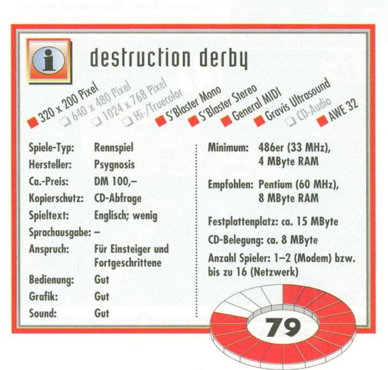
Im Liga-Modus müssen Sie sich bis zur 1. Division vorkämpfen



im wettbewerb

Psygnosis' Neuheit sammelt durch originelles Konzept und Instant-Spielspaß Pluspunkte, doch langfristig bekommt die Motivation bei Destruction Derby ein paar leichte Dellen ab. Als ernsthafte Rennsimulation liegt deshalb »NASCAR Racing« vorne, während »The Need for Speed« erfolgreich auf den Charme von Landstraßen-Verfolgungsjagden setzt. Gremlins simples Action-Rennspiel Fatal Racing zeichnet sich vor allem durch seinen Hunger nach schneller Hardware aus. Der Windows-Renner »Al Unser Jr.« erreicht bei Spielwitz und Abwechslung nur gehobenes Mittelmaß.

Spiel	Wertung
NASCAR Racing	86
The Need for Speed	84
DESTRUCTION DERBY	**79**
Fatal Racing	72
Al Unser Jr.	61



destruction derby

■ 320 x 200 Pixel □ 640 x 480 Pixel □ 1024 x 768 Pixel □ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound □ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Rennspiel
Hersteller:	Psygnosis
Ca.-Preis:	DM 100,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Gut

Minimum: 486er (33 MHz), 4 MByte RAM

Empfohlen: Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM

Festplattenplatz: ca. 15 MByte

CD-Belegung: ca. 8 MByte

Anzahl Spieler: 1–2 (Modem) bzw. bis zu 16 (Netzwerk)

79

BLEIFUSS (SCREAMER)

Erfrischend anders, erfrischend schnell: Das Motto »Ich geb Gas, ich will Spaß« des rasanten Rennspiels »Bleifuß« ist ansteckend.



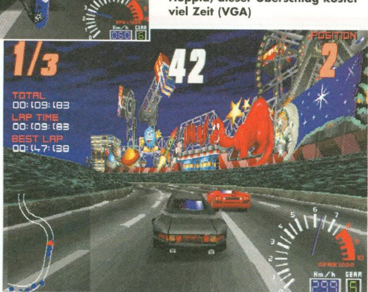
Temporausch beim Alpenglühen: Die hochauflösende »Bleifuß«-Grafik erfordert einen Pentium mit adäquater Grafikkarte (SVGA).

Der Name ist Programm: »Bleifuß« (englischer Originaltitel »Screamer«) sollte keineswegs als Plädoyer fürs Tempolimit verstanden werden, sondern vielmehr als Aufforderung, Höchstgeschwindigkeiten und rüpelhaftes Benehmen zu vereinen. Das italienische Programmierteam Graffiti stellt damit eindrucksvoll unter Beweis, wie schnell und detailliert ein 3D-Autorennen auf dem PC sein kann.

Neidische Blicke auf Sonys 32-Bit-Konsole Playstation gibt es nicht zuletzt wegen des furiosen Rennspiels »Ridge Racer«. Ähnlich ausgelegt ist auch Bleifuß, das aber mit mehr Abwechslung aufwartet. Anstatt nur einen Kurs in mehreren Varianten zu fahren, flitzen Sie über sechs grundverschiedene Strecken, die es in sich haben. Abgesehen von den fahrerischen Anforderungen fallen die Kurse besonders durch die enorme Detailtiefe auf.

In den ersten Runden dürften Sie wohl keine Spitzenzeiten erreichen, denn immer wieder wird das Auge von optischen Gags abgelenkt. Sattelschlepper donnern über Brücken, Hubschrauber und Jumbo-Jets kreisen über der Strecke oder ein Kran setzt riesige Container haarscharf neben der Fahrbahn ab. Verstärkt wird der Eindruck noch von passenden Soundeffekten, die vor allem bei der am Start vorbeirumpelnden Straßenbahn eindrucksvoll wirken. Apropos Sound: Die erstklassige Rockmusik wird direkt von CD gespielt und läßt sich mit einem Auto-mäßig gestylten CD-Player beliebig anwählen.

Hoppla, dieser Überschlag kostet viel Zeit (VGA)



Getümmel am Rummel: Der Hintergrund besteht aus fröhlich animierten 3D-Objekten (SVGA).

Sie haben vor dem Rennen die Wahl zwischen einer flotten Spazierfahrt auf einem der Kurse, der Meisterschaft in ständig härter werdenden Ligen oder drei Spezialmodi, in denen Sie gegen die unerbittliche Uhr düsen. Ein wichtiger Faktor ist die Wahl des Autos. Sieben verschiedene Modelle stehen jeweils als Automatik- oder Handschaltungs-Version zur Verfügung, als Bonus winkt ein raketengetriebener Superbolide. Die Flitzer sind unterschiedlich schnell, besitzen teils bessere Werte in der Beschleunigung oder haben eine schlechtere Straßenlage.

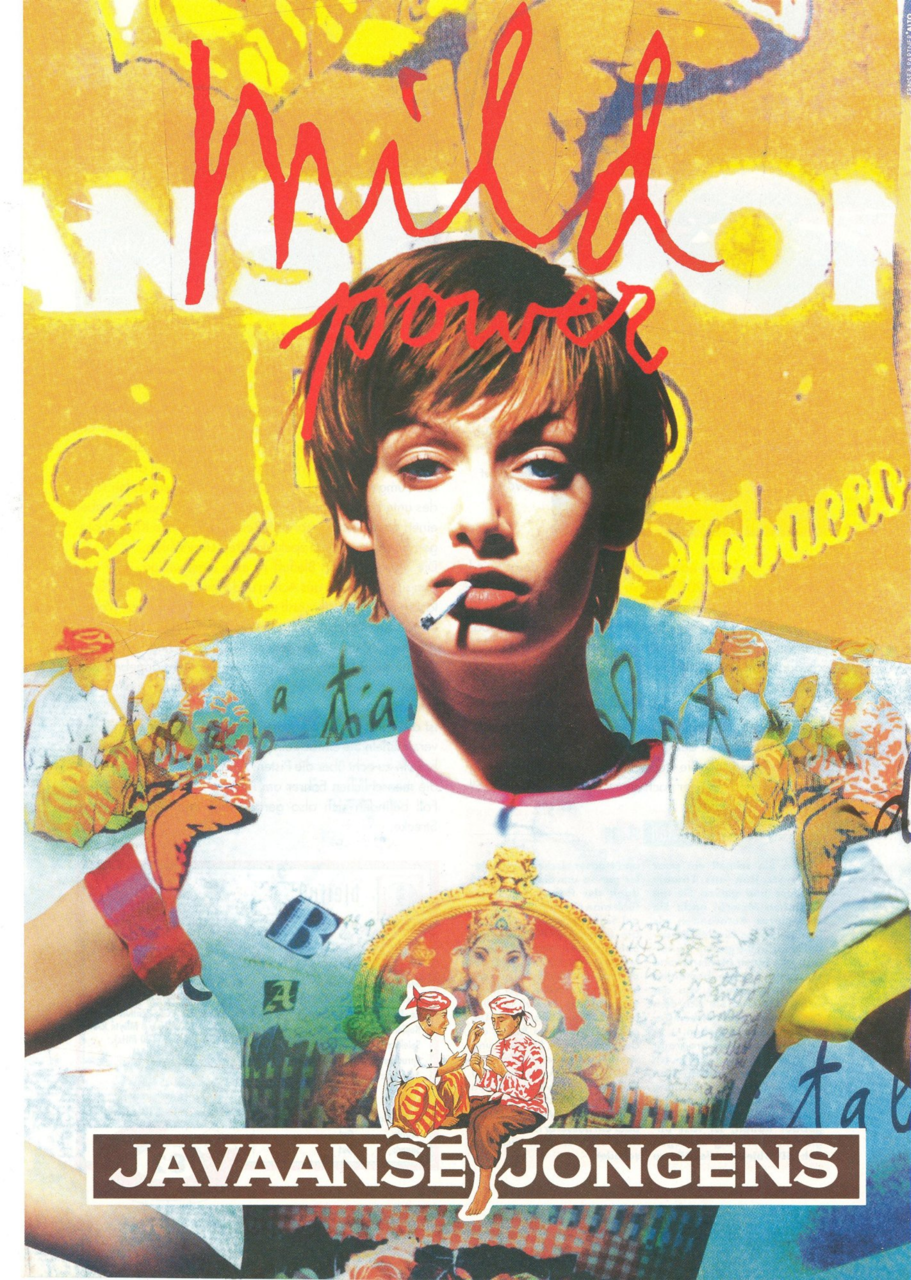
Sind die Vorbereitungen getroffen, geht es auf die Piste, die



im wettbewerb

NASCAR Racing	88
The Need for Speed	84
BLEIFUSS	**82**
Destruction Derby	79
Fatal Racing	72

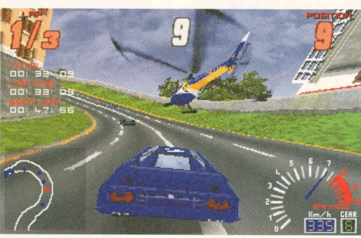
Kein kompliziertes Tuning, keine Reifenwechsel oder gar Strafen für kleine Rempler: Bleifuß ist ein fetziges Rennspiel der unkomplizierten Art mit beeindruckender Grafikpracht. NASCAR Racing bietet mehr Optionen für ernsthafte Fahrer und hält weiter die Pole Position. Die Sportwagen-Hatz The Need for Speed saust auch auf kleineren Pentiums mit Super VGA über den Bildschirm und besticht durch edles Styling. Wenn Sie so richtig Lust auf Altmetall haben, sollten Sie mit Destruction Derby Ihre Gegner kräftig rammen, bis die Kotflügel qualmen. Über irrwitzige Fantasiestrecken jagen Sie in Fatal Racing, bei dem bis zu 16 Spieler per Netzwerk teilnehmen dürfen.


mild
power
Quali
Tobacco
JAVAANSE JONGENS



Jeder der 13 Boliden besitzt andere Eigenschaften (SVGA)

Trouble im Tunnel: Die Fahrzeuge sind verkeilt und ansehnlich animierter Qualm steigt auf (SVGA).



Der Hubschrauber saust mit tollen Soundeffekten durchs Bild und lenkt die Fahrer ab (VGA)

entweder in VGA oder hochauflösend gezeigt wird. Während bei 320 x 200 Pixel ein DX2-66 gerade noch ausreicht, dürfen Sie Super VGA erst ab einem Pentium 120 voll genießen. Mit einem Pentium 90 ist es zwar spielbar, aber mit Einschränkungen. Drei Detailstufen helfen der Geschwindigkeit etwas auf die Sprünge, ohne daß die optische Pracht allzusehr leidet.

Gesteuert wird am besten mit einem analogen Joystick oder der Tastatur, was annähernd gleich gut funktioniert. Ein Drehzahlmesser und der ordentliche Motorsound informieren zuverlässig, ob Sie zugunsten höherer Geschwindigkeiten hochschalten oder noch ein wenig beschleunigen sollten. Das kommt Ihnen vor allem bei den teils vertrackten Kurven entgegen, in die Sie besser mit qualmenden Reifen hineindriften, als einen Crash gegen die Bande zu riskieren. Ein kleiner Radarschirm zeigt die Position der Gegner an, die so wirkungsvoll ausgebremst oder von der Straße gerempelt werden können. Wer allzu unsanft mit den anderen Piloten umgeht, handelt sich zwar einen entsprechenden Tadel des unterhaltsamen Kommentators ein, verschafft sich aber einen wertvollen Vorsprung. Besonders heftige Karambolagen führen zu einem spektakulären Überschlag.

Die Steuerung von Bleifuß ist eine eigenwillige, aber eingängige Mischung aus Action und Simulation. Je nach Kurve lassen sich die Räder sanft einlenken oder der ganze Wagen brutal querstellen. Wer nebenbei noch bremst, dreht sich gar elegant um die eigene Achse. Das Schliddern in den Kurven sorgt für höchste Geschwindigkeiten, angebremstes Einlenken dagegen für die sichere Ideallinie – alles Geschmackssache.

Ist die Fahrt gegen computergesteuerte Gegner ausgereizt, versammeln Sie einfach ein paar Freunde ums Netzwerk uns hobeln zu acht über die Pisten. Allerdings nehmen dann nur die menschlichen Fahrer am Rennen teil; im ungünstigsten Fall befinden sich also gerade mal zwei Autos auf der Strecke. **(fs)**

florian stangl

Kleben Sie schnell ein paar Rally-Streifen ans Towergehäuse und gießen Sie ein Kännchen Motoröl nach: Ein schnelleres Autorennen als Bleifuß gibt es für den PC definitiv nicht. Vergessen Sie einfach alle guten Manieren und schubsen Sie die bemühten Kollegen skrupellos von der Bahn, während Sie sich dem Rausch der unglaublichen Geschwindigkeit hingeben.

Dem italienischen Programmierteam Graffiti hätte ich nach dem vermurksten »Iron Assault« eine solche Leistung am wenigsten zugetraut. Aber was die Jungs an Details eingebaut haben, ist fast unglaublich. Ständig bewegen sich 3D-Objekte, die Bäume und Häuser zischen dem Spieler nur so um die Ohren und dank der flotten Steuerung fühlt man sich gleich wie Michael Schumacher.

Die Idee, eine Meisterschaft über mehrere Ligen zu verteilen und dem Fahrer die Freude über den Aufstieg zu gönnen, ist ein erstklassiger Motivationsschub. Bleifuß ist alles andere als ein Strohfeuer: Die große Auswahl an Autos, die clever designten Strecken und vor allem das einmalige Gefühl für die Geschwindigkeit locken immer wieder an den Joystick. Zusätzliche Features wie Tuning, Wettereinflüsse oder ein besserer Mehrspieler-Modus hätten aber nicht geschadet.



bleifuß

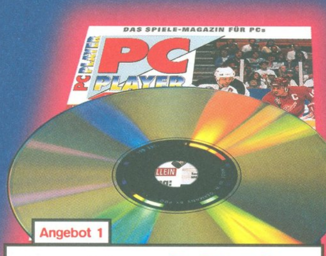
■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ❑ 1024 x 768 Pixel ❑ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ❑ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Rennspiel
Hersteller:	Graffiti/Virgin
Ca.-Preis:	DM 70,-
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Englisch; leicht
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Sehr gut
Grafik:	Gut
Sound:	Gut

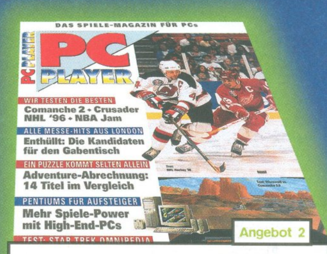
Minimum: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen: Für VGA: Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM
Für SVGA: Pentium (120 MHz), 16 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 35 MByte
CD-Belegung: ca. 35 MByte (+ Audiotracks)
Anzahl Spieler: 1 – 8 (Netzwerk)

82

15% SPAREN



Das Abo mit CD-ROM
PC Player plus!



Das Abo ohne CD-ROM
PC Player!

PC PLAYER plus: Das Cover des Monats

Trennen Sie das Cover heraus, legen Sie es in eine CD-Box und Sie haben den Überblick Ihrer PC PLAYER plus CD-Sammlung.



1/96



Anspielen – selbst testen: Demo zu **WING COMMANDER 4**

Mit 20 spielbaren Demos:

- Battles in Time
- Beavis & Butthead
- Cybermage
- Daggerfall
- Extreme Pinball
- Foody
- Fury3
- Hase und Schildkröte
- Jazz Jackrabbit Xmas
- NHL Hockey 96
- per.oxyd
- Radix - Into the void
- ran Soccer
- SU 27 Flanker (DOS & Win95
- Terminator: Future Shock
- Turrican 2
- Ultra 3D Pinball
- Wing Commander 4
- Wipeout
- Zoneraiders

Bitte mit 80 Pf. freimachen, falls Marke zur Hand!

Antwort

DMV-Verlag
PC PLAYER
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20

80452 München

☐ JA, die PC PLAYER will ich sofort mit fast 15% Preisvorteil abonnieren! Ich kann jederzeit kündigen, Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift mitzuteilen.

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (wie angekreuzt):
☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung (12 Hefte DM 72,–).

Konto-Nummer | Bankleitzahl

Geldinstitut

☐ Durch Überweisung nach Erhalt der Rechnung.
☐ Studentenabo (12 Hefte DM 62,–) nur mit Immatrikulationsbescheinigung.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten. (ggf. streichen).

Meine Telefon-Nr.:

*Auslandspreise auf Anfrage. DPP61

Bitte mit 80 Pf. freimachen, falls Marke zur Hand!

Antwort

DMV-Verlag
PC PLAYER plus
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20

80452 München

☐ JA, die PC PLAYER plus mit CD will ich sofort mit fast 15% Preisvorteil abonnieren! Ich kann jederzeit kündigen, Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift mitzuteilen.

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (wie angekreuzt):
☐ jährlich/12 Ausgaben DM 129,60.
☐ halbjährlich/6 Ausgaben DM 64,80.
☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung.

Konto-Nummer | Bankleitzahl

Geldinstitut

☐ Durch Überweisung nach Erhalt der Rechnung.
☐ Studentenabo nur mit Immatrikulationsbesch. (halbjährlich 6 Ausgaben DM 55,20).

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER plus, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten. (ggf. streichen).

Meine Telefon-Nr.:

*Auslandspreise auf Anfrage. DPP61

Directory der CD:

Verzeichnis	Unterverzeichnis	Inhalt
DEMOS	Spielbare Demos	
	BEAVIS	Beavis & Butthead
	BITIME	Battles in Time
	CYBRMAGE	Cybermage
	DAGGERF	Daggerfall
	EXTREME	Extreme Pinball
	FOODY	Foody
	FURY3	Fury3
	FUTSHOCK	Terminator: Future Shock
	HASE	Hase und Schildkröte
	JAZZXMAS	Jazz Jackrabbit XMas
	NHL96	NHL Hockey 96
	PEROXYD	per.oxyd
	RADIX	Radix - Into the Void
	RANSOCC	ran Soccer
	SU27	SU-27 Flanker (DOS)
	SU27.W95	SU-27 Flanker (Win95)
	TURRICAN	Turrican
	ULTRAPIN	Ultra 3D Pinball
	WC4DEMO	Wing Commander 4
	WIPEOUT	Wipeout
ZONERAID	Zone Raiders	
PREVIEWS	Nicht spielbare Previews	
	DESCENT2	Descent 2
	WARCRAF2	WarCraft 2 (Windows)
	SHANNARA	Shannara
SHAREWAR	Shareware aus PC Player	
	MORDOR	Mordor 1.1
TIPS	Spieletips	
	C&C	Mogelprogramm für Command & Conquer
FITMACH	Spiel „Fitmacher-Home-Service"	
PATCHES	Patches & Updates	
	APACHE	Apache Gunship
	BURIED	Buried in Time
	COMANCHE	Werewolf vs. Comanche
	HEROESMM	Heroes of Might & Magic
	HIO_REV	Hi-Octane Upgrade
	PHANTASM	Phantasmagoria
	PINBWRLD	Pinball World (Tseng)
	RIDDLELU	Riddle of Master Lu
	STEEL	Steel Panthers
	VIRTPOOL	Virtual Pool
	WERWOLF	Werewolf vs. Comanche
PROGRAMM	Utilities	
	CDTOOLS	CD-ROM Tools
	DCCPRO	DCC Pro (DOS-Shell)
	GAMEWIZ	Game Wizard
	NEOPAINT	Neopaint 3.0
	PCXDUMP	PCXDump
	PICEM	Bildbetrachter PICEM
	UNIVBE	Universal VESA
	VGABENCH	VGA-Benchmarks

In unserem Windows-Magazin finden Sie folgende Beiträge:

SPIELETESTS
- Desctruction Derby
- EF 2000
- FIFA Soccer 96

ENTERTAINMENT
- Multimedia Leserbriefe

DATENPLAYER
- über 550 Spiele kurz getestet

HEFTPLAYER / FILEPLAYER
- komplettes Inhaltsverzeichnis
- alle PC Player 1994 / 1995
- alle CDs von PC Player und CD Player

SPIELBARE DEMOS
- Ultra 3D Pinball
- Beavis & Butthead
- Hase & Schildkröte
- SU-27 Flanker (Win95)
- Warcraft 2 (Preview)

Den Windows-Teil unserer CD starten Sie in Windows mit AUTORUN.EXE im obersten Verzeichnis der CD-ROM.

Leser-Votum PC PLAYER 1/96

Wunschkonzert



Für die nächste Ausgabe wünsche ich mir Artikel zu folgenden Themen:

Bestenliste

Diese Artikel haben mir in der Ausgabe 1/96 am besten gefallen:

1.
2.
3.

CD-Abstimmung

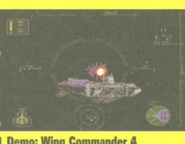
Folgende Beiträge haben mir auf dem CD-ROM am besten gefallen:

1.
2.
3.

PC PLAYER plus CD-ROM-Cover Rückseite

Trennen Sie das Cover einfach heraus, legen Sie es in eine CD-Box und schon haben Sie den kompletten Überblick.

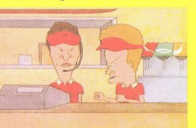
PC Player plus 1/96 – WING COMMANDER 4



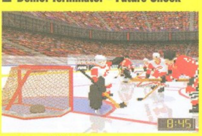
■ **Demo: Wing Commander 4**



■ **Demo: Terminator - Future Shock**



■ **Demo: Beavis & Butthead**



■ **Demo: NHL 96**



■ **Demo: Extreme Pinball**



■ **Demo: Wipeout**

PC Player plus 1/96 – WING COMMANDER 4

Bitte mit 80 Pfennig freimachen.

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Redaktion
Gruber Str. 46a

85586 Poing

An die PC Player-Redaktion

von:

Name ______________________

Straße, Nr. ______________________

Land -PLZ, Ort ______________________

Wertungen für die Charts:
Meine aktuellen Lieblingsspiele:

1. ______________________
2. ______________________
3. ______________________

Was ist Ihr guter Vorsatz für 1996?

- ❍ Mehr Zeit für PC-Spiele
- ❍ Weniger Zeit für PC-Spiele
- ❍ PC Player endlich abonnieren
- ❍ Festplatte aufräumen und Backups machen

Die momentan beste „Nicht-Spiele"-Software: ______________________

Bester Spiele-Hersteller des Monats: ______________________

Bitte mit 80 Pfennig freimachen, falls Marke zur Hand.

Antwort

Franzis-Verlag GmbH
Buchabteilung Frau Kain
Postfach 11 40

85580 Poing

Softwarebestellung

Ich bestelle folgende Softwarepakete auf CD:

	ISBN 3-7723-	Titel		
___	**6533-7**	Toolbox je DM 49,-	DM	______
___	**6893-X**	Visual-Basic-Box je DM 78,-	DM	______
___	______	______	DM	______
___	______	______	DM	______
zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):			DM	5,20
Gesamtsumme:			DM	______

Name ______________________

Straße, Nr. ______________________

PLZ, Ort ______________________

Ich zahle gegen Rechnung

☐ Scheck liegt bei

☐

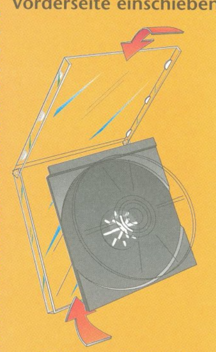
meine Kundennummer (falls vorhanden)

Datum, Unterschrift

20130252

Für alle Spiele-Demos und Programme haben wir auf der CD-ROM einen »GO«-Befehl definiert. Tippen Sie einfach in einem Directory der CD-ROM »GO« und Return, um das jeweilige Programm zu starten oder weitere Anweisungen zu erhalten.
Ein komfortables Menüprogramm für die DOS-Programme erhalten Sie, wenn Sie im obersten Verzeichnis der CD-ROM »START« eingeben. Unser Menü für die Windows-Programme erreichen Sie, wenn Sie unter Windows das Programm »AUTORUN.EXE« im obersten Verzeichnis starten. Unter Windows 95 startet dieses Menü automatisch; wenn Sie dies verhindern wollen, drücken Sie beim Einlegen der CD bitte die »Shift«-Taste (mehrere Sekunden gedrückt lassen).
Das CD-ROM wurde von uns sorgfältig getestet. Alle Demos wurden auf mehreren Konfigurationen ausprobiert. Mit den aktuellsten Versionen von fünf Virenscannern wurde das ROM auch komplett auf Viren überprüft. Trotzdem kann der DMV-Verlag keine Haftung für Schäden übernehmen, die aus der Nutzung von Programmen auf dem CD-ROM entstehen. Bitte lesen Sie auch unbedingt die Hilfe-Texte in unseren Menüs, die weitere Tips zur Problembeseitigung geben.
Wenn das CD-ROM defekt ist, also ein Lesefehler es unmöglich macht, das CD-ROM zu benutzen, tauschen wir es gerne um. Senden Sie die defekte CD an **PC Player, CD-Umtausch, Dornacher Str. 3, 85622 Feldkirchen**; in der Regel erhalten Sie innerhalb von einer Woche Ersatz.

Hier CD-Cover-Vorderseite einschieben

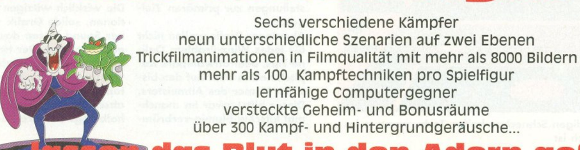


CD-Cover-Rückseite hinter die Plastik-einlage legen

7th LEVEL.

BATTLE BEAST

Das Ultimative Fight Game



...lassen das Blut in den Adern gefrieren!

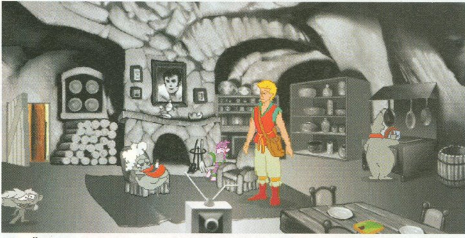
FÜR WINDOWS '95
& WINDOWS 3.1

Bestell-Nr.
76896 40494 2



TORIN'S PASSAGE

Sierras Serienpapa Al Lowe hat seinen Spätentwickler Larry Laffer verstoßen. Der neue Held Torin tappst durch ein keimfreies Putzi-Adventure für die ganze Familie.

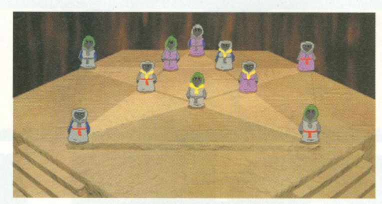


Jede Äußerung, die bei Familie Bitternuts gemacht wird, erntet hörbare Reaktionen im Sitcom-Stil

Die Storyidee ist nicht ganz neu, aber immer wieder herzzerreißend: Die Eltern des jungen Torin werden von bösen Mächten entführt und er macht sich auf die verzweifelte Suche nach seinen Erziehungsberechtigten. Das Grafik-Adventure im klassischen Stil führt den Spieler in der Rolle Torins durch fünf Kapitel. Ebensoviele Welten gibt es auf dem Planeten Strata, der wie eine Zwiebel aus vielen Schichten besteht. Sie alle muß der Junge durchwandern und sich dabei mit den unterschiedlichen Gegebenheiten und Bewohnern auseinandersetzen.

Mausschwingend lenken Sie den jugendlichen Helden durch comicartig gezeichnete Super-VGA-Grafiken. Der bewährte »intelligente« Mauszeiger wird an Bildausgängen zum Pfeil und leuchtet an spannenden Stellen heller, um zur genauen Untersuchung aufzufordern.

Bereits an der King's-Quest-7-ähnlichen Optik und Ausstattung ist das Spiel als niedliches Abenteuer für die ganze Familie zu erkennen. Nicht von schlechten Eltern ist auch das, was dem Hauptdarsteller auf seinem abenteuerlichen Weg ins Planeteninnere so alles abverlangt wird. Denn bereits im ersten Kapitel muß Torin beispielsweise seine Künste im Bungee-Jumping unter Beweis stellen, seltsame Gerichte kochen oder reaktionsschnell einen Wurm fangen. Im zweiten Abschnitt kämpft er gegen noch größere animalische Widrigkeiten wie etwa zweiköpfige Geier oder angriffslustige Stinktiere. Damit nicht genug, verliebt sich unser Held im dritten Teil unsterblich in eine Königstochter. Kein Wunder daß er, solchermaßen zum Manne gereift, selbst bei einer Denkspieleinlage mit mit einer Art »Zwergenhalma« keine Probleme hat. Sind bei diesem witzigen Spielchen endlich sämtliche Figuren an der richtigen Stelle plaziert, kann's weitergehen zur nächsten Welt. Nach einem Zwischenstop in der Vulkanlandschaft Asthenia, wo er nicht nur puzzlemäßig ordentlich ins Schwitzen geraten ist, landet Torin glücklich im



Eines der am putzigsten animierten Rätsel ist eine Art Halma mit diesen kleinen Kuttenträgern

Diese beiden schnuckligen Schnecken helfen Torin, wenn er im Blätterwald erfolgreich ist

monika stoschek

Kinder haben's gut, denn für sie wird derzeit soviel guter Stoff angeboten, daß man als verspielter Erwachsener fast neidisch wird. Al Lowes neuester Streich ist zwar nicht nur für Kids geeignet, doch wird der Nachwuchs durch putzige Aufmachung und viele Hilfestellungen zur primären Zielgruppe.

Abenteuer-Profis wollen nicht für jedes Winz-Problem Online-Tips, oder anwählbare Kapitel, hoffen aber auf den bissigen Humor des Altmeisters. Dieser blitzt zwar im manchmal kitschig-blumig-verbrämten Spiel gelegentlich auf, aber meiner Meinung nach viel zu selten. Torin ist stockbrav.

Dafür zeigt Sierra, das sich auch ohne Videos oder sonstige multimediale Opulenz noch phantasievoll gestaltete Spiele mit abwechslungsreichen Rätseln produzieren lassen. Die wirklich witzigen Animationen, solide Grafik und feiner Sound lassen das grantige Grummeln alter Hardcore-Adventurer dann doch wieder verstummen. Und wenn sie tapfer alle gebotenen Hilfen abschalten, kommen auch sie halbwegs auf ihre Kosten.



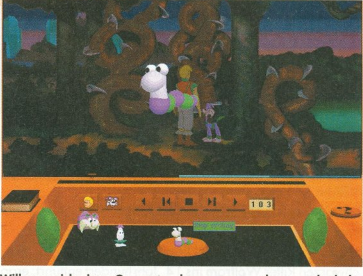






Ein Blick über die Landschaft im ersten Kapitel

Moderne Zeiten: Bungee-Jumping ist in!



Will man sich einen Gegenstand genauer ansehen, verdunkelt sich der Hauptbildschirm. Im Vordergrund kann das Objekt jetzt um die eigene Achse gedreht werden.

fünften und letzten Kapitel.

Wer so vielseitige Aufaben (von Geschicklichkeit über Denksport bis zum herkömmlichen Adventure-Rätsel) zu absolvieren hat, kann einen echten Kumpel gut gebrauchen. Demzufolge wurde dem Jungen ein hundeartiges Haustier namens Boogle zur Seite gestellt, das mit seiner besonderen Fähigkeit in bestimmte Gegenstände zu morphen, bei der Lösung diverser Aufgaben hilft.Um Boogle einsetzen zu können, muß er mittels Button aktiviert werden. Dadurch wird sein gesondertes Inventar geöffnet, in welchem sich die Dinge befinden, in die er sich verwandeln kann.

Ohne Kommunikation mit den bizarren Einwohnern geht in den verschiedenen Welten natürlich gar nichts. Potentielle Gesprächspartner muß man hierzu nur solange anklicken, bis sie alles Wissenwerte ausgeplaudert haben. Die Sprachausgabe wird optional mit Text unterlegt und ein Buch mit den zuletzt geführten Dialogen liegt zum Nachlesen neben dem Inventar. Die Verfügbarkeit des Online-Tipgebers ist mehrstufig einstellbar von »dauernd« bis »niemals«. Für jeden Ratschlag gibt's Punktabzug. Ein Schieberegler am unteren Bildrand ermöglicht es dem Spieler, einen Überblick über den Inhalt mehrerer Bildschirme zu gewinnen. Sammelstücke lassen sich im Inventar mittels Drehteller ganz genau untersuchen. Wer trotz Tipgeber nicht weiterkommt, kann die Kapitel einzeln anwählen und sich so weiterbeamen. Obwohl jederzeit gespeichert werden darf, gibt es eine Autosave-Funktion und Torin wird nach kritischen Unfällen sofort wiederbelebt. Dann geht's an derselben Stelle weiter. Wem das recht anspruchsvolle Englisch zu schwierig ist, der sollte lieber auf die komplett deutsche Version warten, die laut Sierra im Januar erscheinen soll. (ms)



im wettbewerb

Wen die Niedlichkeit von Torin's Passage nervt, der wird den bitterbösen Malcolm aus Kyrandia 3 lieben. Der Hofnarr vom Dienst muß sich nur seinem liebenswürdigeren Zauberer-Kollegen Simon unterwerfen, dessen 2. Abenteuer sehr gute Rätsel bietet. Schlußlicht Roger Wilco aus Space Quest 6 kann einem da fast schon leid tun, denn einen derart langweiligen Auftritt hatte Sierras interstellarer Hausmeister wirklich nicht verdient.

Spiel	Wertung
Simon the Sorcerer 2	83
Kyrandia 3: Malcolm's Revenge	80
King's Quest 7	76
TORIN'S PASSAGE	**71**
Space Quest 6	54



torin's passage

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Adventure
Hersteller:	Sierra
Ca.-Preis:	DM 130,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch
Sprachausgabe:	Englisch
Anspruch:	Für Einsteiger
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Gut

Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 4 MByte
CD-Belegung:	ca. 50 MByte
Anzahl Spieler:	1

71

TIME GATE
KNIGHT'S CHASE

3 x »Alone in the Dark« hat selbst Infogrames gereicht. Die neue Action-Adventure Trilogie »Time Gate« setzt auf eine bewährte Mischung aus Polygon-Prügelei und Mini-Puzzles.

Der erste »Time Gate«-Sproß namens »Knight's Chase« wurde im wesentlichen mit der vertrauten Alone in the Dark-Engine gebastelt. In puncto Outfit sind deshalb keine allzugroßen Neuerungen zu erwarten. Wie gewohnt wird das Geschehen aus wechselnden Kameraperspektiven gezeigt.



Tibbs als braver Mönch in der Schreibstube, hier mal aus der Vogelperspektive

Vor dem Zeitsprung muß der Held geschickt den Laserstrahlen entkommen

Hauptdarsteller ist der Jurastudent William Tibbs im Paris unserer Zeit. Anstatt wie Detektiv Carnby permanent allein im Dunkeln rumzutappen, begibt sich sein Nachfolger William alsbald auf eine Zeitreise. Seine Freundin Juliette wurde vom schwarzen Ritter Wolfram ins 14. Jahrhundert entführt; ergo wird Willy zum Ritter. Standesgemäß darf er sich Echtzeit-Fechtduelle mit allerlei Widersachern liefern. Gesteuert wird er dabei über Tastatur (teils mit Maus kombiniert). Ein Menü mit Inventar und möglichen Aktionen (kämpfen, untersuchen, schieben) muß per Tastendruck aufgerufen werden.



Das Aktionsmenü wird manchmal situationsbedingt (z.B. zum springen) erweitert. Auf Klick erscheint in den Feldern links das Inventar. Dort müssen umständlich alle Gegenstände durchgeklickt werden, bis das Gewünschte erscheint.

Um die überall lauernden Monster besiegen zu können, ist adäquate Bewaffnung vonnöten. Dann wird in dunklen Kerkern, am Friedhof oder unterm Dach nach Herzenslust gegen Geister, Mönche oder Zombies geprügelt. Letzterem muß gar ein Zahn ausgeschlagen werden, der als Schlüssel dient, wobei wir auch schon beim Puzzleanteil wären. Der Befreier muß die zahlreichen Gegenstände, die er findet, natürlich sinnvoll einsetzen. Sogar ein Schlafmittel braut William beispielsweise zusammen oder mixt sich aus diversen Ingredienzen eine Portion Tinte.

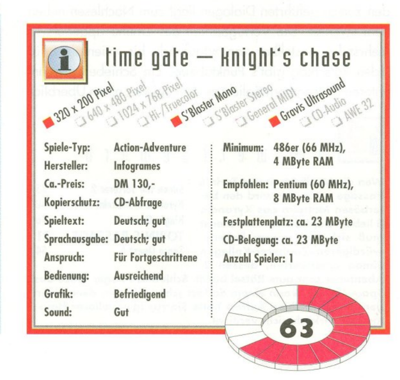
Nicht nur in den Kämpfen ist Geschicklichkeit gefragt, sondern auch beim Herumkrabbeln zwischen Laserstrahlen. Damit Fehltritte und verlorene Kämpfe nicht zum sofortigen K.O. führen, dürfen Sie acht Spielstände speichern. **(ms)**

monika stoschek

Weltbewegende Neuerungen für das Genre darf man nicht erwarten, wohl aber eine nette Story und ausgewogene Action- und Puzzlesequenzen. Die Rätsel sind nicht allzu abstrus und drei Schwierigkeitsstufen lassen auch weniger actiongeübten Rittern eine Chance.

Die Bedienung allerdings hätte man endlich mal vereinfachen können, indem nicht nur Schauen und Schieben per Maus erledigt werden, sondern auch das Kämpfen. Die Umschalterei aufs Aktionsmenü mittels Tastatur ist ebenso hinderlich; warum nicht einfach ein rechter Mausklick? Genug gemotzt, gute Atmosphäre ist durch gewohnt flüssige Animationen, stimmigen Aufbau und passenden Sound inklusive guter deutscher Sprachausgabe gewährleistet.

Wer die vorangegangene »Alone«-Serie gemocht hat, wird sich auf jeden Fall auch mit der Neuproduktion anfreunden können. Die zukünftigen »Time Gate«-Folgen sollen auf einer neuen Engine entstehen; vielleicht sind dann neben einigen grafischen Kanten auch holprige Bedienungselemente geglättet.



time gate – knight's chase

■ 320 x 200 Pixel □ 640 x 480 Pixel □ 1024 x 768 Pixel □ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono □ S'Blaster Stereo □ General MIDI ■ Gravis Ultrasound □ CD-Audio □ AWE 32

Spiele-Typ:	Action-Adventure
Hersteller:	Infogrames
Ca.-Preis:	DM 130,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; gut
Anspruch:	Für Fortgeschrittene
Bedienung:	Ausreichend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut

Minimum:	486er (66 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 23 MByte
CD-Belegung:	ca. 23 MByte
Anzahl Spieler:	1

63

Rebel Assault 2 - NUR DM 64,95 DM

CD-ROM

Titel		Preis
11th Hour (*)	A	99,95
3D Lemmings	D	84,95
3D Ultra Pinball (Sierra) (*)	D	64,95
"Z" (*)	A	64,95
A4 Network$	D	84,95
Aces Collection	A	65,95
Across The Rhine	D	94,95
Action Soccer	D	69,95
Adams Family Pinball (*)	A	64,95
Albion (*)	D	84,95
Alone In The Dark 3	D	86,95
Alien Odyssey	D	64,95
Apache Longbow	D	69,95
Arcade Classic (*)	A	64,95
Archibald	D	72,95
Ascendancy	D	74,95
Assault Rigs (*)	A	72,95
Battle Race (*)	A	63,95
Battle Isle 3	D	79,95
Biing! (*)	D	64,95
Bioforge	D	63,95
Bleifuß (*)	D	49,95
Brett Hull Hockey ´95	D	69,95
Burn Cycle	D	72,95
Burried In Time (*)	D	73,95
Caesar 2	D	73,95
Capitalism	A	74,95
Carribean Disaster (*)	D	83,95
Championship Manager 2 (*)	D	89,95
Chaos Control	A	72,95
Chewy Flucht von F5 (*)	D	72,95
Chronomaster (*)	A	72,95
Civnet (*)	D	89,95
Clearing House	D	69,95
Command & Conquer (Dune 3)	D	87,95
Command & Conquer	US	94,95
Command & Conquer 2 (*)	D	a.A.
Command Aces Of The Deep	D	79,95
Creature Shock	D	84,95
Crusade	D	79,95
Crusader - No Remorse	D	79,95
Cyberia	D	79,95
Cyberia 2 (*)	D	a.A.
Cybermage (*)	D	89,95
Daedalus Encounter	D	87,95
Darker (*)	A	72,95
Der Reeder	D	69,95
Descent	A	77,95
Destruction Derby	A	87,95
Die Siedler 2 (*)	D	84,95
Dime City (*)	D	79,95
Discworld	D	79,95
Doppelpass	D	52,95
Dungeon Master 2	D	81,95
Earth Command (*)	A	72,95
Earth Mission (*)	D	44,95
Earthsiege	D	79,95
Elite 3 - First Encounters	D	69,95
Fade To Black	D	83,95
FIFA-Soccer 96	D	79,95
Fighter Duel (*)	A	64,95
Flight Commander 2	D	64,95
Flight Of The Amazon Queen	D	78,95
Flight Shop f. MS FS 5.x	A	74,95
Flight Unlimited	A	84,95
Flugsimulator 5.1 Microsoft	D	94,95
Formula 1 Grand Prix 2 (*)	D	89,95
Freddy Pharka`s (*)	D	76,95
Fun & Games (*)	A	49,95
FX Fighter lt. Ed.	A	73,95
FX Fighter (*)	A	72,95
Gabriel Knights 2 (*)	A	a.A.
Grand Prix Manager (*)	D	84,95
Great Naval Battles 3 (Burning 3)	A	67,95
Hardball 4	D	72,95
Hattrick!	D	79,95
Heart Of Darkness (*)	D	84,95
Heroes Of Might & Magic	D	69,95
Hexen	D	84,95
Hi-Octane	D	39,95
Ice and Fire (*)	A	64,95
Incredible Toons (*)	A	57,95
Indy Car Racing II (*)	A	67,95
Iron Cross (*)	E	76,95
Island Casino (*)	A	64,95
Jagged Alliance	D	84,95
Kings Quest 7	D	84,95
Knights Of Xentar	D	84,95
Kyrandia 3	D	72,95
Lands Of Lore 2 (*)	D	a.A.
Leisure Suit Larry Coll. (1,2,3,4,6)	A	74,95
Links Troon North (*)	E	47,95
Lion (*)	D	64,95
Little Big Adventure	D	63,95
Locus (*)	D	87,95
Lucas Arts Top Adventures	D	74,95
Machiavelli	D	84,95
Mad News	D	64,95
Magic Carpet II	D	79,95
Magic Carpet Data CD	D	34,95
Masters Of Magic	D	89,95
Mech Warrior 2	D	76,95
Mephisto Genius 2	D	87,95
Metal Marines (*)	E	a.A.
Micro Machines 2	A	64,95
Mission Critical (*)	A	72,95
Monopoly (*)	D	64,95
Mortal Coil (*)	D	64,95
Myst	D	67,95
NASCAR Racing	A	74,95
NASCAR Track Pack	A	37,95
Navy Strike (*)	A	89,95
NBA Live 96	A	89,95
NHL Hockey 96	D	79,95
Panzergeneral 2 (*)	A	69,95
Perfect General 2	A	76,95
Pete Sampras Tennis ´96 (*)	D	a.A.
PGA Tour Golf 96	A	79,95
Phantasmagoria (*)	D	89,95
Phantasmagoria	E	89,95
Pinball Illusions	A	57,95
Pinball Wizzard 2000 (*)	A	63,95
Pinball World	A	62,95
Pitfall WIN95	D	76,95
Pole Position (*)	D	86,95
Power, Corruption & Lies (*)	A	57,95
Prisoner Of Ice	D	84,95
Psycho Pinball	A	65,95
Ravenloft 2	A	74,95
Rebel Assault 2	E	64,95
Rebel Assault 2 (*)	D	a.A.
Riddle Of Master Lu (*)	D	82,95
Ring Der Nibelungen (*)	A	a.A.
Rugby World Cup ´95	D	82,95
SAM & MAX	D	72,95
Shanghai Great Moments	A	77,95
Shannara (*)	D	72,95
Shell Shock (*)	D	72,95
Sherrington Fox (*)	D	a.A.
Shock Wave (*)	D	79,95
Sid Meier Clas. (Col./Civ./Rail./Pir.) (*)	A	84,95
Simon The Sorcerer 2	D	74,95
Sim City 2000 Collection	D	82,95
Sim Isle	A	74,95
Sim Tower	D	69,95
Sim Town (*)	D	79,95
Slipstream 5000	D	63,95
Space Marines	D	79,95
Space Quest 6	D	77,95
Star Trek Next Generation	D	99,95
Star Trek Limited Edition	E	119,95
Stonekeep (*)	D	87,95
Superkarts Plus (*)	A	44,95
Tank Commander	D	83,95
Ten Pak Vol. 2 (*)	A	64,95
Terminal Velocity	D	67,95
TFX Eurofighter 2000 (*)	D	84,95
The Dig	E	59,95
The Dig (*)	D	a.A.
The Incredible Machine 2 (*)	A	a.A.
The Last Dynasty	D	77,95
The Lost Eden	A	72,95
The Need For Speed	D	79,95
Theme Park	D	79,95
Thunderhawk 2 (*)	A	72,95
Tie Fighter Incl. Mission (*)	E	59,95
Tie Fighter Incl. Mission (*)	D	a.A.
Top Gun (*)	D	94,95
Transport Tycoon Deluxe	D	84,95
Trivial Pursuit (*)	A	72,95
Tune Land	D	62,95
UEFA Champion League (*)	A	64,95
Under A Killing Moon	D	64,95
US Navy Fighters Gold	D	89,95
US Navy Fighters DataCD	D	39,95
USS Ticonderoga	D	72,95
Virtual Pool	D	73,95
Vollgas (Full Throttle Dt.)	D	79,95
Voodoo Lounge (*)	A	49,95
WarCraft	A	77,95
WarCraft 2 (*)	A	77,95
Werewolf Vs. Commanche	E	64,95
Westwood Compilation (*)	D	72,95
Wetlands	A	54,95
Willi Lembkes Fußball Manager	D	59,95
Wing Commander 3	D	79,95
Wing Commander 4 (*)	D	99,95
WipEout	A	87,95
Witchaven	A	69,95
Wolf - The Simulation (*)	D	64,95
Woodruff (Goblins 4)	D	64,95
Worms	D	67,95
WWF Wrestlemania (*)	A	87,95
X-COM (U.F.O. 2)	D	89,95

Disk Spiele

Titel		Preis
Aces Of The Deep Mission	D	39,95
Aladdin	D	54,95
Biing!	D	73,95
BMH J. Hartwig, handsigniert	D	89,95
Cannon Fodder 2	A	59,95
Dschungelbuch (WIN95)	D	39,95
Earthsiege Zusatzdisk	D	47,95
König Der Löwen	D	59,95
NASCAR Racing	D	72,95
SIM City U.R.K.	D	34,95
Star Crusader	D	29,95
Tie Fighter	D	69,95
Tie Fighter Missiondisk	D	27,95
Transport Tyc. World Editor	D	34,95

Achtung:
Die angegebenen Preise sind Versandpreise !! Die Ladenpreise können teilweise abweichen !!!

87,95 Destruction Derby
79,95 FIFA Soccer 96
77,95 Warcraft 2
86,95 Pole Position
54,95 Wetlands
87,95 Stonekeep
79,95 NHL Hockey 96
99,95 Wing Commander 4
79,95 Crusader
79,95 Command Aces Of The Deep
89,95 Formula 1 Grand Prix 2
84,95 TFX: EF2000

HARDWARE

Artikel	Preis
Joysticks	
Formular T2	259,95
Gravis Analog Pro	46,95
Gravis Firebird	104,95
Gravis Phoenix	159,95
Gravis Game Pad	29,95
Wingman Extreme	78,95
Lautsprecher	
Trust 40 15W	27,95
Trust 20 25W	39,95
Trust 240W	74,95
Trust 300W	119,95
CD-ROM Laufwerke	
Mitsumi FX400 EIDE 4x	219,00
Toshiba XM3701 SCSI 6,7x	719,00
Toshiba XM3601 SCSI 4,4x	499,00
Toshiba XM5301 SCSI 4x	379,00
Toshiba XM5302 EIDE 4x	239,00
MPEG-Karte	
Trust MPEG inkl. Video Out	429,00
Spea Showtime 2MB	699,00
ELSA MPEG PCI	499,00
MPEG-Modul für Stealth 64	a.A.
Soundkarten	
Trust SoundExpert DL 16	99,00
Soundblaster 16 ATAPI Value	159,00
Soundblaster AWE32 ATAPI	399,00
Soundblaster AWE32 Value ATAPI	269,00
CDI	
CDI-Player 550 inkl. Digital Video Cartridge	989,00
CDI GamePad	49,95
Festplatten	
Quant. Fireball 1GB EIDE	399,00
Quant. Fireball 1GB SCSI-2	439,00
Quant. Capella 2GB SCSI-2	1099,00
CPUs	
AMD DX4-100	149,00
AMD DX4-120	179,00
INTEL DX4-100	159,00
INTEL P90	399,00
INTEL P100	499,00
INTEL P120	699,00
INTEL P133	899,00
Motherboards ASUS	
SP3	249,00
P55TP4XE 256KB Cache async	399,00
P55TP4XE 256KB sync. burst	449,00
Grafikkarten	
Matrox Millenium 2MB	559,00
Matrox Millenium 4MB	849,00
Diamond 64 Video VRAM 2MB	499,00
Diamond Edge VRAM 2MB	699,00
Diamond Edge VRAM 4MB	899,00

Wir haben über 100 CDI-Titel und MPEG-Filme im Angebot !!

A = Deutsche Anleitung, Spiel in Englisch
D = Anleitung und Spiel in Deutsch
E = Anleitung und Spiel in Englisch
(*) = Bei Anz.schluß noch nicht erschienen

Schnäppchen Spiele

Titel		Preis
7th Guest	A	19,95
Battle Bugs	D	39,95
Battle Isle 2 & Scenery	D	79,95
Beneath A Steel Sky	D	19,95
Conspiracy	A	19,95
Das Schwarze Auge 1	D	39,95
Dawn Patrol	D	29,95
Die Siedler 3,5"	D	49,95
Die total verrückte Rally	D	39,95
Hand Of Fate	A	29,95
Indy Car Racing	A	19,95
Lands Of Lore	A	29,95
Maniac Manison 2 (DOTT)	D	29,95
Master Of Orion	D	39,95
Menzoberanzan	A	49,95
Noctropolis	D	29,95
Populous 2 + Powermonger	A	29,95
Privateer	A	29,95
Rebel Assault	D	29,95
SIM Ant	D	32,95
SIM Earth	D	32,95
SIM Life	D	32,95
SSN-21 Seawolf	D	29,95
Street Fighter 2 Turbo	A	34,95
Strike Commander	A	29,95
Syndicate Plus	D	29,95
System Shock Classic	D	29,95
Ultima 7 Classic	A	29,95
Ultima Underworld 1+2	A	29,95
Wing Commander 2	A	29,95



Young Girls Priv. 29,95

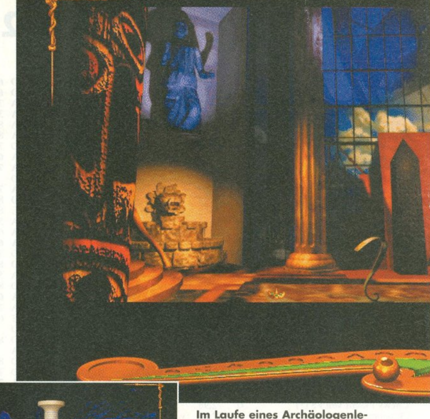


Helmstedter Str. 2
38102 Braunschweig
fon. 0531 - 273 09 11
fon. 0531 - 273 09 12
fax. 0531 - 273 09 14
BTX Rotstift#

Preise und Lieferungen freibleibend. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
Die angegebenen Verkaufspreise verstehen sich als Versandpreise in DM incl. 15% MwSt., zzgl. Versandkosten.
Versandkosten Inland: CDs u. Software: Vorkasse, Bankeinzug 10,-; Nachnahme 15,-; ab 200,- Warenwert: frei!
Hardware, Express und Auslandssendungen nach Aufwand !

SHIVERS

Man nehme eine Prise Adventure, verrühre sie kräftig mit einer Portion »Myst« und zwei Tassen »The 7th Guest« – fertig ist Sierras neuester Streich.



Im Laufe eines Archäologenlebens sammelt sich so einiges an...

Professor Windlenot ist jemand, den man einen gescheiterten Indiana Jones nennen könnte: ein Archäologe, immer auf der Suche nach wertvollen Artefakten, dabei aber nur leidlich erfolgreich. Von seinen Nachbarn als leicht verschroben abgestempelt, errichtet er ein Museum, in dem er seine besten Stücke der Öffentlichkeit präsentiert. Eines Tages stößt er auf einen besonderen Schatz: den kompletten Nachlaß eines Antiquitätensammlers. Darunter befinden sich auch einige seltsame Tongefäße, denen der Professor zunächst keine große Bedeutung beimißt. Als er kurze Zeit später von einer Forschungsreise zurückkehrt, findet er auf dem Fußboden seines Arbeitszimmers ein Buch über ägyptische Hieroglyphen, aus dem eine Seite herausgerissen wurde. Außerdem hört er seltsame Geräusche aus seinem Museum und beschließt, diesen auf den Grund zu gehen. Seit diesem Tag fehlt von Professor Windlenot jede Spur. Zur gleichen Zeit verschwinden zwei Teenager der Mt. Pleasant-Highschool; obwohl sich auch das Museum in dieser Stadt befindet, kann die Polizei keinen der Vermißten wiederfinden.

15 Jahre nach diesen Geschehnissen will ein Jugendlicher als Mutprobe eine Nacht auf dem Anwesen des Professors verbringen. Sie schlüpfen in dessen Rolle und verbringen natürlich die Zeit nicht untätig auf einer Parkbank sitzend, sondern nehmen Haus und Garten etwas genauer unter die Lupe. So entdecken wir dann auch den geheimen Eingang zum Kellergewölbe und dringen in das Museum ein, wo wir auf den Geist von Professor Windlenot stoßen. Von ihm erfahren Sie, daß in den Tongefäßen aus dem Nachlaß böse Geister gefangen waren, die auf eine noch unbekannte Weise entkommen sind. Nun liegt es bei Ihnen, die Geister im Haus aufzuspüren, wieder in ihre Gefäße zurückzubefördern und nebenbei herauszufinden, was mit den beiden Jugendlichen passiert ist.

Diesem Spukbold können Sie leider nicht ausweichen

Ihr Weg durch das Haus führt Sie über mehrere Etagen und durch die merkwürdigsten Örtlichkeiten: so müssen z.B. ein altes Kino, eine Halle mit den archäologischen Artefakten, ein unterirdischer See oder auch eine Sammlung von Foltergeräten der letzten Jahrhunderte erkundet werden. Auf dem Weg sind oft kleine Rätsel zu lösen, um etwa einen Aufzug in Bewegung zu setzen oder eine verschlossene Tür zu öffnen. Der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben hält sich dabei in Grenzen: So muß man beispielsweise eine Partie Mastermind gegen den Computer spielen oder kleine Knobelaufgaben absolvieren. Fairerweise sind Hinweise zur Lö-



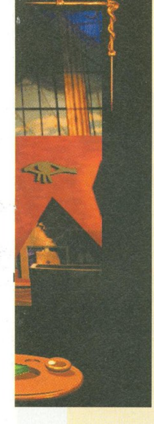
In Zeitungen und Büchern ist so mancher Hinweis versteckt

roland austinat

Auch wenn einige Kollegen meckern »Alles schon mal dagewesen« – mir gefällt »Shivers«. Der stimmungsvolle Soundtrack paßt sich derart gut an die Situation an, daß man fast schon zusammenzuckt, wenn einem plötzlich ein Geist entgegenkommt.

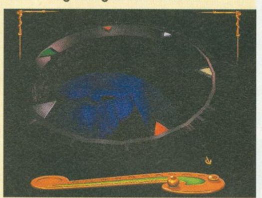
Die ganze Präsentation stimmt einfach; so fügen sich Zeitungsausschnitte, Karten oder Animationen liebevoll in die Umgebung ein. Man kann z.B. nach dem Anhören einer Cassette sogar das Band zurückspulen und sieht die sich drehenden Spulen des Recorders. Da die Grafik nur aus Standbildern mit gelegentlichen Animationen besteht, müssen auch Besitzer von langsameren Rechnern keine Ruckelorgien fürchten.

Wem »Myst« zu textlastig ist und »7th Guest« zu wenig Abwechslung bietet, sollte sich bei »Shivers« heimisch fühlen. Hardcore-Adventurespieler, die »The Dig« in der Mittagspause durchspielen, werden weniger begeistert sein.





Nach erfolgreich gelöstem Rätsel...



...öffnet sich der Geheimgang zum Kellergewölbe

sung der Puzzles fast immer im Haus versteckt. Sollten Sie bei der Erkundung des Windlenot'schen Anwesens auf einen der Geister treffen, so wird Ihnen ein Stück Lebensenergie abgezogen. Einge Geister machen sich nur bemerkbar, wenn sie vom Spieler aufgeschreckt werden – man hat es also selbst in der Hand, wieviel Energie man verliert. Übersieht man einen für ein Rätsel wichtigen Hinweis, so kann man problemlos wieder zurückkehren oder einen gespeicherten Spielstand laden.

Technisch präsentiert sich »Shivers« im Stil von Broderbunds »Myst«: nach einem Mausklick auf einen Punkt in der Grafik wird auf das nächste Bild umgeschaltet. Ab und zu werden kleine Animationen eingeblendet. Personen wie z.B. der Geist des Professors wurden digitalisiert und wie bei »The 7th Guest« als Videos in den Hintergrund eingebaut. Hintergrundmusik und Geräuscheffekte steigern die schon durch die Grafiken dichte Atmosphäre.

Wir testeten die englische Version, doch »Shivers« soll in Kürze auch vollständig übersetzt erscheinen. **(ro)**



shivers

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

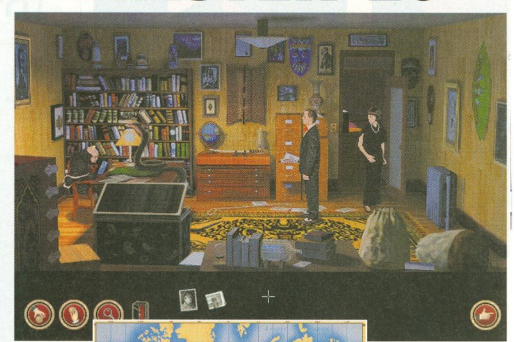
Spiele-Typ:	Grafik-Adventure
Hersteller:	Sierra
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch, leicht
Sprachausgabe:	Englisch, mittelschwer
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Gut

Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM, Windows
Empfohlen:	486er (66 MHz), 16 MByte RAM, Windows
Festplattenplatz:	ca. 1 MByte
CD-Belegung:	ca. 400 MByte
Anzahl Spieler:	1

70

RIDDLE OF MASTER LU

Ein spleeniger Panoptikumsbesitzer, ein 2000 Jahre alter Talisman und finstere Schurken aus dem Orient: Das in den 30er Jahren spielende Adventure von Sanctuary Woods bläst zum Angriff auf Indiana Jones & Co.



Vor rund 2000 Jahren wurde in China ein Talisman angefertigt, der zu einer Bedrohung für die ganze Welt werden könnte: das sagenumwobene Siegel des Kaisers. Die Legende erzählt, daß der Besitzer des Siegels über unglaubliche Macht verfügt und diese zur Herrschaft sogar über ganze Völker benutzen kann. Verständlicherweise wurde das Siegel dem Kaiser aus Sicherheitsgründen mit ins Grab gelegt. Der »Schlüssel« zur Gruft wurde von dem chinesischen Gelehrten Meister Lu auf drei Steinplatten in mehrere Kontinente verstreut.

1936, kurz vor Ausbruch des Zweiten Weltkrieges: Der amerikanische Archäologe Robert Ripley wird während einer Expedition überfallen. Damit nicht genug: Nach der Rückkehr findet er seinen Museumsverwalter Feng Li gefesselt und sein Arbeitszimmer in völligem Chaos vor. Wie sich herausstellt, ist jemand auf der Suche nach den drei Tafeln und damit dem Siegel des Kaisers, das sich ideal für die Kriegspläne der Nazis einsetzen ließe. Ehrensache, daß Ripley dies natürlich verhindern will. In der seiner Rolle versuchen Sie, den Grabräubern beim Auffinden der Steinplatten zuvorzukommen.

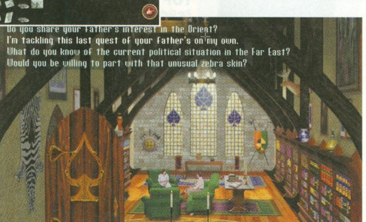
In bester Indiana-Jones-Manier reisen Sie nun um die Welt und müssen dabei so manches Gespräch führen und allerlei Rätsel lösen. So erkunden Sie beispielsweise im »Pik As«-Schloß des Baron von Seltsam Geheimgänge und führen wissenschaftliche Experimente durch, statten einem Mönchskloster im Himalaya einem Besuch ab oder nehmen auf den Osterinseln eine Ausgrabungsstätte unter die Lupe.

Dabei sollte man nicht vergessen, nach sogenannten »Oddities« wie z.B. einer Tomate in Menschengestalt oder einer Mona Lisa aus Toastbrot Aussschau zu halten. Diese Merkwürdigkeiten garantieren einen anhaltenden Besucherstrom im Odditorium und somit eine gesicherte Finanzierung Ihrer Weltenbummlerei. Bei ausbleibenden Einnahmen wird zu-

Nicht immer ist ein Samuraischwert die Lösung für alle Probleme...

In 80 Mausklicks um die Welt

Der Schloßgärtner will harte Mark für seine Information



Baron von Seltsams Zebrafell wäre ein Schmuckstück für das Odditorium

roland austinat

Wenn man sich seit Tagen nur noch von chinesischem Essen ernährt und die Kollegen mit »Ni Hau« begrüßt, kann das nur eins bedeuten: der Master-Lu-Virus hat zugeschlagen. Einmal in den Bann dieses Spiels geraten, kann man die Maus so schnell nicht wieder aus der Hand legen. Neben der spannenden Story wissen auch die hochauflösenden Grafiken und die gelungene Darstellung der Personen zu überzeugen.

Aber auch rätseltechnisch kann sich Master Lu sehen lassen: knackige Puzzle lassen alle Adventure-Veteranen entzückt die Maus ergreifen und die Steuerung von Robert Ripley geht trotz der scheinbaren Begrenzung auf nur drei Icons leicht von der Hand.

Leider haben sich ein paar Oddities in das Spiel geschlichen: So ist es zwar nett, die Spaziergänge von Ripley abkürzen zu können. Aber ich verfalle regelmäßig in schwere Depressionen, wenn ich versehentlich auf einen falschen Satz klicke und daraufhin einen langen Dialog hören muß. Auch hätten die Programmierer noch ein paar Orte oder Musikstücke mehr in das Spiel einbauen können.



Im Netz der Träume

Bestellen Sie jetzt bei Ihrem Händler oder direkt bei uns
✆ 0 74 31 - 5 43 23

Irgend etwas Seltsames geht mit Dir vor!

Nacht für Nacht werden Deine Träume von Bildern einer seltsamen Welt erfüllt, und mit jeder Nacht wird das Bild klarer. Dann, eines Nachts, bist Du dort! Die Herren von Navan, einer fernen Inselwelt, haben Dich zu sich gerufen. Unsterbliche Druiden, von denen jeder sein eigenes Inselreich regiert und die nun Deiner Hilfe bedürfen, um ihren verschollenen Bruder Lawson zu finden. Doch vielleicht ist er ja gar nicht verschwunden, sondern verschwunden worden...

CD-ROM ENHANCED GRAPHICS & SPEECH

Ein Produkt von SIRTECH

attic Entertainment Software
Sigmaringer Strasse 84 ♦ 72458 Albstadt
Tel. 0 74 31 - 5 43 23 ♦ Mailbox 0 74 31 - 5 43 26

attic

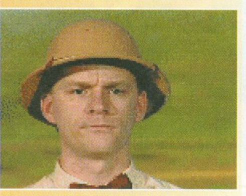
erst das Odditorium geschlossen, danach werden Ihnen keine Flugtickets mehr verkauft und das Spiel ist beendet.
Hauptaugenmerk liegt aber auf den Puzzles, die allesamt durch logisches Denken gelöst werden können. Der Schwierigkeitsgrad der Rätsel liegt zwischen mittelschwer und kniffelig, sie sind jedoch niemals unfair. Als kleine Hilfe macht sich Ripley in einem Journal Notizen, was Sie aber nicht daran hindern sollte, selbst Papier und Bleistift zur Hand zu nehmen. Ripley kann zwar gelegentlich sterben, allerdings springt das Programm automatisch an die Stelle zurück, an der man den fatalen Fehler begangen hat.
Die Steuerung beschränkt sich auf drei Symbole: Nehmen, Benutzen/Geben und Anschauen; der Mauszeiger verändert sich, wenn man einen Gegenstand streift oder einer redewilligen Person begegnet. Mit einem Druck auf die Leertaste »springt« Ripley im Bild von Ort zu Ort, so daß man nicht unnötig lange der Figur zuschauen muß. Leider existiert eine solche Abkürzungsmöglichkeit nicht für andere Personen oder die Dialoge.
Die Grafiken präsentieren sich hochauflösend in SVGA, ohne eine VESA-kompatible Grafikkarte kann Ripley nicht auf Reisen gehen. Die Spielfiguren sind nicht wie bei anderen Adventures gezeichnet, sondern es wurden Schauspieler gefilmt, digitalisiert und in die Szenen eingebettet. Bei Schlüsselszenen, z.B. wichtigen Gesprächen, werden kleine Videofenster eingeblendet, in denen man Personen oder Umgebungen in Nahaufnahme zu sehen bekommt. Die Schauspieler sind zwar keine Berühmtheiten, verstehen aber trotzdem ihr Handwerk: gerade die verschiedenen Akzente sind hervorragend getroffen.
Überhaupt wird in »Master Lu« viel geredet: sorgfältiges Zuhören ist Pflicht, um alle Tips und Storyelemente mitzubekommen. Gute Englischkenntnisse sind daher wichtig, zumal auch keine Möglichkeit besteht, die gesprochenen Texte am Bildschirm mitzuverfolgen. Alternativ können Sie auch auf die deutsche Version warten, die im Februar '96 erscheinen soll.
Den Helden des Spiels, Robert Ripley, gab es übrigens wirklich: 1933 eröffnete er sein erstes Odditorium in Chicago. Die folgenden Jahre verbrachte er mit der Suche nach neuen und verrückten Exponaten, die dann in neueröffneten »Believe it or not«-Ausstellungen in ganz Amerika präsentiert wurden. Das Geld zur Eröffnung dieser Veranstaltungen verdiente er als Zeichner von Cartoons, die in über 300 Zeitungen veröffentlich wurden. **(ro)**



Unter dem Tempel im Himalaya befindet sich der »Weg der Erleuchtung«



...rofessor Twelvetrees...



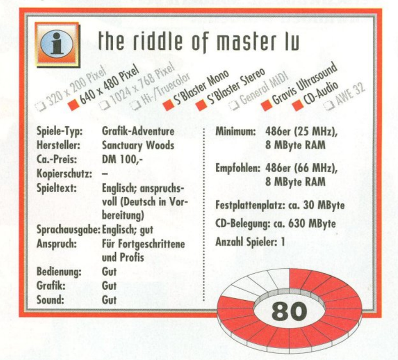
...hätte sich Ripley ganz anders vorgestellt



im wettbewerb

The Dig	86
RIDDLE OF MASTER LU	**80**
Frankenstein	74
Prisoners of Ice	74
Flight of the Amazon Queen	71

Master Lu kann mit seinen knackigen Rätseln und der guten Grafik ins Oberhaus der Abenteuerspiele vorstoßen. Nur LucasArts' neues Adventure The Dig behält diesen Monat die Nase vorn. Infogrames' Prisoner of Ice spielt ebenfalls zur Zeit des Zweiten Weltkrieges, unterliegt Master Lu aber bei den Puzzles und der Story. Für Einsteiger ist Flight of the Amazon Queen trotz hausbackener Grafik gut geeignet. Die Puzzles bei diesem Indy-Verschnitt sind sehr fair und leicht lösbar. Und soll es statt einem 30er-Jahre-Abenteuer lieber fantastische Gruselkost mit einem Schuß »Interactive Movie« sein, lohnt sich der Griff zu Interplays »Frankenstein«-Abenteuerspiel.



the riddle of master lu

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Grafik-Adventure
Hersteller:	Sanctuary Woods
Ca.-Preis:	DM 100,-
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; anspruchsvoll (Deutsch in Vorbereitung)
Sprachausgabe:	Englisch; gut
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Gut

Minimum:	486er (25 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 30 MByte
CD-Belegung:	ca. 630 MByte
Anzahl Spieler:	1

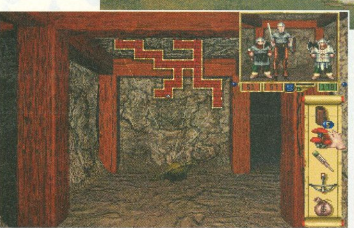
80

STONEKEEP

Marmor, Stein und Eisen bricht, doch »Stonekeep« kam einfach nicht. Nach fast dreijähriger Verspätung hat das Warten auf Interplays Fantasy-Rollenspiel jetzt ein Ende.

Unkomplizierte Echtzeit-Kämpfe: Per Mausklick setzt Drake die Waffen ein, die Sie ihm in seine beiden Hände gesteckt haben.

PC Player Ausgabe 8/93, Seite 9: »Nach mehreren Jahren Entwicklungszeit steht Interplay kurz vor der Veröffentlichung von Stonekeep«. 18 Monate später wissen wir es besser: Das Monumental-Rollenspiel wollte nicht so recht die Entwicklungslabors verlassen. Als wär's ein böser Fluch von Oberbösewicht Shadowking, suchten diverse Rückschläge das Programmierteam heim. Personelle Probleme, technische Sorgen, irgendwann wurden die Monster-Animationen weggeworfen und neu gefilmt – da baute sich einiges an Erwartungshaltung auf.



Das Bildchen rechts oben repräsentiert unsere Heldentruppe samt Inventar. Beim Herumlaufen in den Dungeons verschwindet diese Grafik; ungestört von Menüs erkundet man die 3D-Welt von Stonekeep.

Die Story konfrontiert uns mit dem dämonischen Hui-Buh-Superwutz vom Dienst, der »Stonekeep« mit seinen monströsen Untergebenen besetzen läßt. Das Schicksal der gesamten Hemisphäre ruht nun auf den Schultern von Drake, der dank magischer Intervention den Angriff des Bösen überstanden hat. Zehn Jahre später: Der Knabe reifte zum Jüngling; der Teddybär wurde mit dem Schwert vertauscht. Unter Leitung einer ätherischen Feen-Tussi wird unser Held zurück nach Stonekeep versetzt, wo es nur so vor Monstern wimmelt.

Die Umgebung wird bildschirmfüllend aus der Sicht des Helden gezeigt; weder Menüs noch Anzeigen schmälern das Platzangebot fürs Vollbild. Mit den Cursortasten geht man vor und zurück oder dreht sich zur Seite; die Maus wird für Aktionen wie Gegenstände nehmen, Menüs aufrufen oder kämpfen eingesetzt. Ganz spontan fühlt man sich da an »Eye of the Beholder« erinnert: Schritt für Schritt wandern wir durchs Dungeon; eine echte stufenlose 3D-Ansicht wie bei »Ultima Underworld« ist nicht geboten. Sie können sich nur in 90-Grad-Winkeln um die eigene Achse drehen.

Die Animationen bestimmter Monstertypen werden als digitalisierter Videoclip vor den gemalten Dungeon-Hintergrund gelegt. Die Zuhau-Animationen der Gegner sehen entsprechend flüssig aus, aber die Technik hat auch Nachteile: Eine gewisse Unschärfe trübt die Darstellung der mehr oder weni-

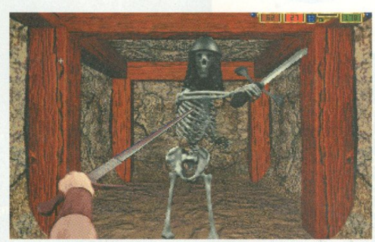
heinrich lenhardt

I'm walking: Lange Wege durchs Dungeon, immer wieder der Blick auf die Automap und emsiges Kruschen im Geröll, um versteckte Goodies zu entdecken. Holla, in einer Kiste ist ein neuer Schlüssel! Also zurück in die Gegend mit den verriegelten Türen, aufschließen, zwei Monster schnell bekämpfen. Und hin und her und hin... und dabei nie die Hoffnung verlieren, daß solche Routinestunden gelegentlich durch etwas Überraschendes erhellt werden.

Daß man doch bei der Stange bleibt, liegt an der flotten Bedienung und der Neugier auf neue Schauplätze und Monster. Stonekeep ist ein leicht zugängliches Rollenspiel, das an die »Eye of the Beholder«-Reihe erinnert und erst nach einiger Zeit seine Qualitäten offenbart.

Ein echtes Problem von Interplays Neuheit ist natürlich die Erwartungshaltung, die durch das jahrelange Warten aufgebaut wurde. Stonekeep sieht recht manierlich aus, aber der angekündigte Durchbruch in Sachen Grafik ist es nicht geworden. Die majestätisch dahingleitenden Dungeonwände in Ehren – der Monster-Mix aus unscharf digitalisierten Wichten und gemalten Grottenolmen knabbert ein wenig an der Atmosphäre. Die stilvolle Soundkulisse müht sich redlich, hier wieder einige Punkte aufzuholen.

Wer ein solides, unkompliziertes Rollenspiel in »Beholder«-Tradition sucht, kann zugreifen – aber erwarten Sie nichts revolutionär Neues. Nachdem Westwoods »Lands of Lore 2« und Bullfrogs »Dungeon Keeper« erst 1996 erscheinen werden, lindert Stonekeep akute Fantasy-Entzugserscheinungen.



Einfache Bedienung, aber anspruchsvoller Schwierigkeitsgrad: Die Monster sind nicht von Pappe.

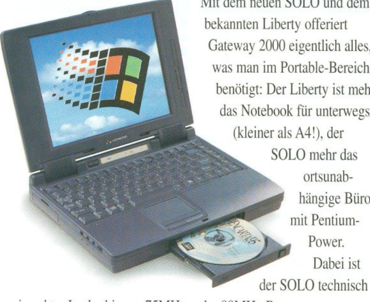
Die Serviceleistungen von Gateway 2000 machen das Multimedia-Erlebnis erst vollkommen!

Halbe Sachen kommen meist raus, wenn man seine Kunden und deren Wünsche nicht richtig kennt. Gateway 2000 hat daher zahlreiche Familien befragt, was alles in ihrem Wunsch-PC stecken sollte – das Ganze auf Kompatibilität getestet und einfach in die (Multimedia)-Realität umgesetzt. Sie heißt P5-75 Multimedia, hat einen Intel-Pentium Prozessor mit 75MHz, eine 1GB große Festplatte, ein Quad-Speed CD-ROM-Laufwerk, den 15"-Vivitron-Monitor, die STB Trio 64V+ PCI-Grafikkarte mit 2MB DRAM sowie die Creative Labs Sound-Karte mit Altec Lansing Lautsprechern!

Unser Software-Service!

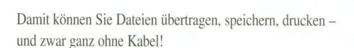
Mit dieser Software können Sie 'was erleben: MS Office Professional 95, das ultimative Office-Paket, MS-Encarta '95, die starke Enzyklopädie, das einmalige Spiele-Softwarepaket (P5-75 Familien PC) und die tolle Superscape Virtual Reality Software. Und das alles auf der Basis des revolutionären Windows 95, dem neuen Betriebssystem von Microsoft – natürlich standardmäßig schon auf allen Gateway 2000-PCs vorkonfiguriert!

SOLO oder Liberty? Hauptsache Portable!



Mit dem neuen SOLO und dem bekannten Liberty offeriert Gateway 2000 eigentlich alles, was man im Portable-Bereich benötigt: Der Liberty ist mehr das Notebook für unterwegs (kleiner als A4!), der SOLO mehr das ortsunabhängige Büro mit Pentium-Power. Dabei ist der SOLO technisch ein echter Leckerbissen: 75MHz- oder 90MHz-Prozessor, Wechselplatte mit 720MB bis 1,2GB, 8MB RAM bis auf 40MB RAM erweiterbar und ein Einschub für ein modulares 3,5"-Disketten- oder ein CD-ROM-Laufwerk. Die nötige langlebige Power liefern Lithium-Ion-Batterien, und das 10,4" VGA oder SVGA Active Matrix Farbdisplay erfreut Ihre Augen mit einem scharfen und brillanten Bild. Sowohl der Liberty mit seinem 100MHz DX4® Prozessor und bis zu 16MB RAM als auch der SOLO verfügen über die neueste Infrarot-Technologie.





Damit können Sie Dateien übertragen, speichern, drucken – und zwar ganz ohne Kabel!

Der ausgezeichnete Gateway-Service!

Erst jetzt hat Gateway 2000 wieder bei einer Befragung der Leser der PC WELT (Ausgabe 8/95) bei PC-Service und Support hervorragend abgeschnitten. Als einziger PC-Hersteller erhielt Gateway 2000 sowohl bei den Fragen nach der „Allgemeinen Zufriedenheit", der „Zuverlässigkeit des PCs" und dem „Service im Reparaturfall" ein „SEHR GUT". Übrigens keine Mini-Umfrage, sondern mit immerhin 3.591 Einsendungen von PC WELT-Lesern eine vernünftige Grundlage für eine möglichst objektive Beurteilung.

Und das gibt es mit jedem Gateway PC:

- 30-Tage-Geld-zurück-Garantie!
- Kostenlose Technische Support Hotline - gebührenfrei!
- 3-Jahres-Garantie für Desktop- und Tower-Systeme!
- 1 Jahr Vor-Ort-Service!
- 1-Jahres-Garantie für den Liberty!
- Vor-Ort-Service auf Wunsch verlängerbar!
- Bestellen Sie, wann Sie wollen!
  Mo.-Fr. 9.00 - 21.00 Uhr, Sa. 9.00 - 18.00 Uhr
- Bequeme Zahlungsmodalitäten!

Zu Einzelheiten unserer Garantie- und Service-Programme sowie zu Pheripheriegeräten geben wir Ihnen gerne telefonisch Auskunft.

Für weitere Informationen und Hilfen rufen Sie uns an – gebührenfrei – oder besuchen Sie unsere Ausstellungsräume in der Kaiserstr. 28 in 60311 Frankfurt.



In diesen Preisen steckt unser Service schon drin!

P5-75 BEST BUY

- Intel® Pentium® Prozessor*, 75MHz
- 8MB RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi® Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 850MB, 11ms
- PCI Grafikkarte mit 1MB DRAM
- 14"-CrystalScan® 1024NI Monitor
- Desktop-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- Microsoft® Windows® 95
- MS Works 95

2.799,- DM

P5-75

- Intel Pentium Prozessor*, 75MHz
- 8MB EDO RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 850MB, 11ms
- STB Trio 64V+ PCI Grafikkarte 2MB DRAM
- 15"-Vivitron Monitor
- Desktop-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95

3.199,- DM

P5-100

- Intel Pentium Prozessor*, 100MHz
- 8MB EDO RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1GB, 9ms
- STB Trio 64V+ PCI Grafikkarte 2MB DRAM
- 15"-Vivitron Monitor
- Desktop-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95

P5-100 · 3.699,- DM
P5-90 · 3.499,- DM

P5-133

- Intel Pentium Prozessor, 133MHz
- 8MB EDO RAM
- 256KB Pipeline Burst Cache
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1GB, 9ms
- STB Trio 64V+ PCI Grafikkarte 2MB DRAM
- 15"-Vivitron Monitor
- Desktop-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95

P5-133 · 4.299,- DM
P5-120 · 3.999,- DM

Unsere Multimedia Systeme

P5-75 FAMILIEN PC

- Intel Pentium Prozessor*, 75MHz
- 8MB RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 850MB, 11ms
- PCI Grafikkarte mit 1MB DRAM
- Creative Labs 16-Bit-Sound-Karte mit Altec Lansing Lautsprechern
- 14"-Crystalscan 1024NI Monitor
- Desktop-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- MS Windows 95
- Familien-Entertainment-Software Paket
- Spiele Software Paket
- Superscape Virtual Reality Software Paket
- MS Encarta '95

2.999,- DM

P5-75 MULTIMEDIA

- Intel Pentium Prozessor*, 75MHz
- 8MB EDO RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1GB, 9ms
- STB Trio 64V+ PCI Grafikkarte 2MB DRAM
- Creative Labs 16-Bit-Sound-Karte mit Altec Lansing Lautsprechern
- 15"-Vivitron Monitor
- Tower-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95
- MS Encarta '95

3.599,- DM

P5-90 FAMILIEN PC

- Intel Pentium Prozessor*, 90MHz
- 8MB EDO RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1GB, 9ms
- STB Trio 64V+ PCI Grafikkarte 2MB DRAM
- Creative Labs 16-Bit-Sound-Karte mit Altec Lansing Lautsprechern
- 15"-Vivitron Monitor
- Desktop-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- MS Windows 95
- Familien-Entertainment-Software Paket
- Spiele Software Paket
- Superscape Virtual Reality Software Paket
- MS Encarta '95

3.999,- DM

P5-100 EXECUTIVE

- Intel Pentium Prozessor*, 100MHz
- 16MB EDO RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1GB, 9ms
- STB Trio 64V+ PCI Grafikkarte 2MB DRAM
- Creative Labs 16-Bit-Sound-Karte mit Altec Lansing Lautsprechern
- 17"-Vivitron Monitor
- Tower-Gehäuse
- Windows 95 AnyKey®-Tastatur & MS-Maus
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95
- MS Encarta '95

P5-100 · 4.999,- DM
P5-90 · 4.899,- DM

P5-133 ELITE

- Intel Pentium Prozessor, 133MHz
- 16MB EDO RAM
- 256KB Pipeline Burst Cache
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Quad Speed-CD-ROM Laufwerk mit CD-Wechsler (3fach)
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1,6GB, 9ms
- Ensoniq Wavetable Sound-Karte mit Altec Lansing Lautsprechern
- Matrox MGA Millennium PCI Grafikkarte mit 4MB WRAM
- 17"-Vivitron Monitor
- Tower-Gehäuse
- Windows 95 AnyKey-Tastatur & MS-Maus
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95
- MS Encarta '95

P5-133 · 6.499,- DM

- Mitsumi Quad Speed-CD-ROM
- Matrox MGA Millennium PCI Grafikkarte mit 2MB WRAM

P5-120 · 5.699,- DM

LIBERTY DX4-100

- 1,9 kg
- 25,4 x 20,3 x 4,1 cm
- Intel DX4-100 Prozessor
- 8MB RAM
- Infrarot-Schnittstelle
- 720MB IDE Wechselplatte
- 10,4" Dual Scan STN-Farbdisplay
- NiMH Batterie und Netzanschluß
- Unterbrechungs- und Wiederaufnahmefunktion
- 2 PCMCIA-Steckplätze, Typ II
- Tastatur, 78 Tasten und Pointer
- Paralleler, Serieller VGA und PS/2®-Mausanschluß
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95

5.599,- DM

LIBERTY DX4-100 GOLD

- 1,9 kg
- 25,4 x 20,3 x 4,1 cm
- Intel DX4-100 Prozessor
- 16MB RAM
- Infrarot-Schnittstelle
- 720MB IDE Wechselplatte
- 10,4" Dual Scan STN-Farbdisplay
- 2 NiMH Batterien und 1 Netzanschluß
- Unterbrechungs- und Wiederaufnahmefunktion
- 2 PCMCIA-Steckplätze, Typ II
- Tastatur, 78 Tasten und Pointer
- Paralleler, Serieller VGA und PS/2-Mausanschluß
- PCMCIA 14.4 Faxmodem
- Exklusive Ledertasche
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95

6.599,- DM

GATEWAY SOLO® V90

- 10,2" VGA (640x480) Active Matrix Farbdisplay
- Intel Pentium Prozessor, 90MHz
- 8MB RAM (erweiterbar auf 40MB)
- 256K L2 Pipeline Burst Cache
- 1MB Video RAM
- Lithium-Ion-Batterie und AC Pack
- 2 PCMCIA Typ II Steckplätze
- EZ Pad Pointer
- 720MB Wechselfestplatte
- 3,5" Disketten-Laufwerk
- CD-ROM Laufwerk
- Integrierte 16-Bit Sound-Karte mit Stereo Lautsprechern
- Koss Kopfhörer
- Tastatur mit 86 Tasten
- Parallele, serielle, Tastatur-, Maus-, VGA und PS/2-Anschlüsse
- Eingebautes Mikrofon, Kopfhörer, Eingänge und externer Lautstärke-Regler
- Gewicht ab 2,7 kg
- Microsoft Windows 95
- MS Office Professional 95
- Classic Tragetasche

6.999,- DM

NEU

Fragen Sie auch nach weiteren Prozessor-Systemen!

Nicht vergessen! Die meisten Gateway Computer können nach Ihren persönlichen Wünschen zusammengestellt werden. Rufen Sie uns an.

Unsere Gateway-Services:

■ 1 Jahr Vor-Ort-Service ■ 30-Tage-Geld-zurück-Garantie ■ 1-Jahres-Garantie auf Portables ■ 3-Jahres-Garantie auf Rechner ■ Kostenlose Technical-Support-Hotline ■ Gebührenfrei anrufen



*Intel-geprüft für einen Pentium OverDrive-Prozessor



0660-5881
Zum Ortstarif anrufen – aus Österreich



"You've got a friend in the business."

0130 - 829470

Rufen Sie uns an: gebührenfrei



155-3842
Gebührenfrei anrufen – aus der Schweiz

Druckfehler vorbehalten. Alle Preise verstehen sich zuzüglich Versandkosten.

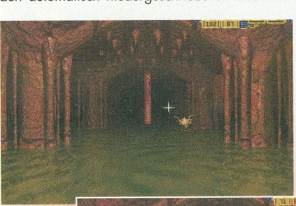
Papier chlorfrei gebleicht.

Gateway 2000 Europe • Europäische Hauptniederlassung • Clonshaugh Industrial Estate • Dublin 17 • Irland
Fax: 0130-82 94 41 Gateway Bulletin Board: 0130-82 94 42 • Geschäftszeiten: Mo. – Fr. 9 – 21 Uhr, Sa. 9 – 18 Uhr

ger sorgfältig kostümierten Gestalten. Gezeichnete Gegner wie z.B. Krabbelkäfer oder Monsterschlangen wirken schärfer, haben aber etwas eckigere Bewegungsabläufe. Von solchen optischen Wechselbädern unbeeindruckt haut man munter zu: Mit der linken Maustaste wird die Waffe der linken Hand eingesetzt; der Klick auf rechts setzt den Gegenstand in der anderen Pranke ein.

Außerhalb der Kämpfe ist der Cursor sehr flexibel. Sobald Sie einen mitnehmbaren Gegenstand berühren, verwandelt er sich in eine Grabschhand. Jetzt nur noch klicken, um das Objekt im Inventar zu verstauen. Nach dem selben Prinzip werden Inschriften gelesen, Schalter betätigt oder Dinge aus dem Inventar genommen und eingesetzt: Schlüssel benutzen, Steine werfen oder einen Heiltrank zum Munde führen – die Bedienung ist sehr elegant gelöst. Man muß sich nur daran gewöhnen, mit den Cursortasten herumzugehen, während die Maus für Objekt-Manipulationen und Menü-Gewühle zuständig ist. Beim Herumwandern in den Dungeons stören keine Menüs die bildschirmfüllende Grafik. Um Charakter-Bildschirm, Inventar oder Karte aufzurufen, bewegt man die Maus an den Bildrand oder drückt einfach die entsprechende Taste.

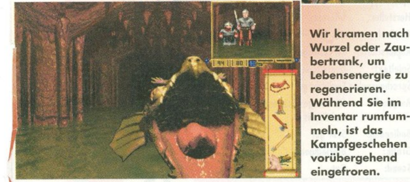
Am Anfang tappt unser einsamer Held noch ziemlich im Dunkeln. Sobald er in einem Raum das »Journal« gefunden hat, leistet ihm dieses Buch wertvolle Hilfe. Es enthält Automap-Karten der bereits erforschten Umgebung, die Sie zusätzlich beschriften dürfen. Wichtige Erkenntnisse und Hinweise werden automatisch niedergeschrieben. Außerdem gibt's Infos



Schlange voraus: Während sich das Monster nähert, werfen wir eine Axt zur Begrüßung.



Nach der Gegnerschwächung durch Fernwaffen geht es im Nahkampf mit schnellen Mausklicks zur Sache



Wir kramen nach Wurzel oder Zaubertrank, um Lebensenergie zu regenerieren. Während Sie im Inventar rumfummeln, ist das Kampfgeschehen vorübergehend eingefroren.



Die Dungeon-Karten zeichnet das Programm automatisch mit. Sie dürfen einzelne Punkte zusätzlich markieren und beschriften.

über die Effizienz der mitgeführten Waffen und Charaktertalente. Je öfter eine Spielfigur z.B. eine Axt schwingt, desto besser wird deren Trefferquote mit dieser Waffe. Stetes Raufen verbessert Kraft- und Ausdauer-Werte, während Zauberer durch Herunterbeten des selben Spruchs diesen immer besser beherrschen. Auch die liebe Magie muß erst im Spielverlauf erarbeitet werden; durch das Einsammeln von Runen vergrößeren Sie allmählich das Zauber-Repertoire.

Zum Glück muß Drake nicht ganz allein den Retter spielen. Im Laufe seiner Erforschungen trifft er auf andere freundliche Personen, die sich ihm anschließen. Bis zu vier Charaktere gleichzeitig passen in die Party. Die Kollegen erweisen sich als äußerst eigensinnig: In Kämpfen haut der Rest vom Team selbständig zu; an bestimmten Stellen bekommt unser Drake auch mal einen Tip zugeraunt. Auch das Handling des Inventars beschränkt sich auf den edlen Jüngling; den restlichen Charakteren dürfen Sie bestenfalls andere Waffen in die Hände drücken.

Stonekeep bietet rund ein Dutzend Levels mit wechselnder Dungeon-Grafik. Nicht nur wegen der knackigen Kämpfe braucht man ein Weilchen, um voran zu kommen. Sinnvolle Gegenstände, die den Spielgenuß von Anfang an steigern würden, sind munter über die ersten paar Labyrinthe verteilt. Journal mit Automap, Party-Mitstreiter und Magie-Runenstab eignen Sie sich nach und nach mühsam an. Gerne lassen die Designer unsere Helden auch vor verschlossenen Türen stehen, um sie eine Etage tiefer den passenden Schlüssel finden zu lassen – also geht's mäßig begeistert nochmal zurück. Fairneß wird dafür groß geschrieben: Sie können jederzeit speichern und die praktischen Automatik-Karten studieren. Alle paar Dungeons stößt man auch auf einen Lebensenergie-Brunnen, der die Hit-Points-Konten unserer müden Helden wieder voll auffüllt.

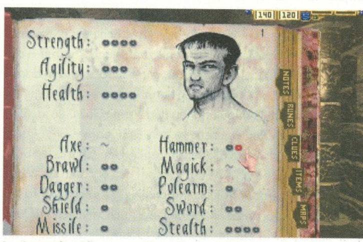
Zum Aufmotzen der Kampfwerte gibt es gelegentlich Spezialräume mit »nachwachsenden« Monstern. Ansonsten werden Sie nicht von Zufallsbekanntschaften angerüpelt: Sind alle Gegner in einem Dungeon platt gemacht, kann man in Zukunft unbehelligt durch dessen Korridore spazieren. **(hl)**



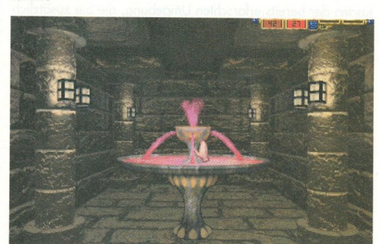
im wettbewerb

Trotz technischer Betagtheit liegt Dungeon Master 2 vorne: FTLs intelligent designter Spätzunder gehört zu den spannendsten Neuheiten der letzten Monate. Das deutsche Rollenspiel Albion mixt 3D- mit Isometrie-Ansicht und empfiehlt sich wegen der extrem verschachtelten Story eher für geduldige Fortgeschrittene. Stonekeep ist dank einfacher Bedienung und flotter Echtzeitkämpfe auch für Einsteiger besser geeignet. Graues Mittelmaß repräsentieren SSIs schludrig designtes Thunderscape und der biedere Handels-/Rollenspiel-Mix Whale's Voyage 2.

Spiel	Wertung
Dungeon Master 2	77
STONEKEEP	**75**
Albion	74
Thunderscape	63
Whale's Voyage 2	54



Im Journal studiert man die sich entwickelnden Charakter-Talente



Wohl bekomm's: Das Wässerchen dieses Brunnens sorgt wieder für volle Lebensenergie.



stonekeep

■ 320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Rollenspiel
Hersteller:	Interplay
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; in Vorbereitung
Sprachausgabe:	Englisch; gut
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Sehr gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 30 oder 60 MByte
CD-Belegung:	ca. 530 MByte
Anzahl Spieler:	1

75

LADEN: 60311 FRANKFURT FAHRGASSE 87

LADEN: 56068 KOBLENZ SCHLOSS STR. 16



LADEN: 53721 SIEGBURG KAISER STR. 16

LADEN: 53111 BONN MÜNSTER STR. 11

LADEN: 50676 KÖLN MATTIAS STR. 24

LADEN: 50939 KÖLN GOTTESWEG 157

LADEN: 52062 AACHEN BLONDELSTR. 10

LADEN: 40211 D'DORF WEHRHAHN 24

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

PC

PC	3,5"	CD
3 D Pinball Outpost (KD)		79.90
Aces of Deep Command. (KD)		**99.90**
Adams Night (KD) *		99.90
ATF US (KD) *		99.90
AH 64 D Longbow (KD) *		99.90
Albion (KD) *		**109.90**
Aliens (KD) *		89.90
Anvil of Dawn (KE)		89.90
Apache Longbow (KD)		89.90
Ascendancy (KD)		89.90
Assault Riggs (DA) *		89.90
Batman Forever (DA) *		109.90
Battle Beast (DA)		89.90
Battle Isle 3 (KD)		99.90
Bermuda Syndrom (KD)		89.90
Bioforge Data (KD) *		49.90
Bioforge Gold (KD) *		**99.90**
Bleifuss (DA)		**69.90**
Braindead 13 (KD) *		79.90
Breach 3 (DA)		49.90
Carrier Strike Force (KD) *		99.90
Capitalism (KD)		89.90
Cäsar 2 (KD)		99.90
Chewy (KD)		**84.90**
Civil Net (KD)		**99.90**
Civilization 2000 (KD) *		109.90
Command & Conquer (KD)		99.90
Congo (DA) *		89.90
Crusade (KD)	99.90	99.90
Crusader-No Remorse (KD)		**99.90**
Cyberia 2 (DA)		**109.90**
D-Info (KD)		49.90
Darkseed 2 (KD) *		99.90
Das Dschungelbuch (DA)	49.90	49.90
Der Planer 2 (KD) *		89.90
Der Seelenturm (KD) *		99.90
Der Talisman (KD)		**84.90**
Destruction Derby (DA)		**99.90**
Die Siedler 2 (KD) *		**99.90**
Druidenzirkel (KD)		99.90
Dungeon Keeper (KD) *		99.90
Dungeon Master 2 (KD)	99.90	99.90
Earthworm Jim 1+2 (DA) *		99.90
Elder Scrolls 2 (KD) *		99.90
Elisabeth 1. (KD) *		109.90
Empire 2 (KD)		99.90
Entomorph (KE)		89.90
Extreme Pinball (DA) *		89.90
F 1 Grand Prix 2 (DA) *		**119.90**
F 1 Grand Pr.Manager (KD)		99.90
F 1 Pole Position (KD)	**99.90**	**99.90**
Fade to Black (KD)		89.90
FIFA Soccer 96 (KD)		**99.90**
Frankenstein (KD)		119.90
Front Page Football 96 (KE) *		89.90
Fury 3-Win 95 (KD)		99.90
FX Fighter (DA)		89.90
Gabriel Knight 2 (KD) *		99.90
Heart of Darkness (DA) *		**109.90**
Hexagon Kartell (KD) *		109.90
Hugo 3 (KD)		**79.90**
Humans Recall (KD) *		99.90
Indy Car Racing 2 (DA)		89.90
Jagged Alliance (KD)		99.90
Jetfighter 3 (DA)		99.90
John Madden Football 96 (KE)		99.90
Land of Lore 2 (KD) *		**119.90**
Lemmings 3D (DA)		99.90

PC	3,5"	CD
Little Bid Adventure 2 (KD) *		**109.90**
Mad TV 2 (KD) *		89.90
Magic Carpet 2 (KD)		99.90
Mechwarrior 2 (KD)		99.90
Mission Critical (DA) *		89.90
Mortal Coil (DA)		69.90
Navy Strike (KD) *	109.90	109.90
NBA Jam Tour. Edition (DA)		99.90
NBA Live Basketball 96 (DA) *		**99.90**
Need for Speed (DA)		99.90
NHL Hockey 96 (DA)		**99.90**
Panik in the Park (DA)		89.90
Panzer General 2 (KD) *		89.90
Perfect General 2 Data (DA)		49.90
PGA Tour Golf 96 (DA)		**99.90**
Phantasmagoria (KD)		**99.90**
Phoenix Fighter (KE)		109.90
Pinball World (DA)		79.90
Pitfall Win 95 (KD)		99.90
Police Quest SWAT (KD) *		99.90
RAN Soccer (KD)		**89.90**
RAN Trainer 2 (KD) *		99.90
Rebel Assault 2 (KE)		**79.90**
Rebel Assault 2 (KD) *		**99.90**
Schwarzes Auge 3 (KD) *		**99.90**
Screamball (DA)	69.90	69.90
Sensible World of Soccer (KD)		89.90
Shell Shock (DA)		89.90
Silent Hunter SVGA (KD) *		89.90
Sim Tower Win (KD)		99.90
Sim Town (KD)		79.90
Space Marines (KD)		**89.90**
Space Quest 6 (KD)		79.90
Star Trek 2 Enhanced (DA)		109.90
Star Trek-Klingon (KE) *		**109.90**
Star Trek-Next Generation (KD)		119.90
Steel Panther (DA)		89.90
Stonekeep (KD)		**119.90**
Super Cars Deluxe (DA) *		79.90
Syndicate Wars 2 (KD) *		**99.90**
T.F.X. Eurofighter (KD)		99.90
Terminator Futur Shock (KE) *		99.90
The Darkening (KD) *		109.90
The Dig (KE)		**79.90**
The Dig (KD) *		99.90
Theme Hospital (KD) *		99.90
This Means War (KD)		99.90
Thunderhawk 2 (DA) *		89.90
Ticonderoga (DA)		84.90
Tilt (DA)		69.90
Top Gun (DA) *		**109.90**
Torins Passage (KD)		109.90
Turrican 2 (DA)		**69.90**
UEFA Champ.League (DA) *		79.90
Urban Decay (DA) *		99.90
Vollgas (KD)		99.90
W.Lembke Fußball Man.(KD)	69.90	69.90
War Inc. (KD)		89.90
Warcraft 2 (DA)		99.90
Warhammer Strategie (DA)		89.90
Warlords 2 Deluxe (KE)		89.90
Waterworld Action (DA) *		99.90
Wetlands (KD) *		**99.90**
Wing Commander 3 (KD)		99.90
Wing Commander 4 (KD)		**119.90**
Wipeout (DA)		99.90
Wrestlemania Arcade (DA) *		99.90
Zoop (DA)	**49.90**	**49.90**

SUPER PREIS

PC 3,5"

nur solange Vorrat reicht

Titel	Preis
1942 Pacific Air Wars (DA)	**29.90**
Alien Breed (DA)	19.90
Alien Legacy (DA)	39.90
Armored Fist (KD)	**39.90**
Aufschwung Ost (KD)	39.90
Battle Bugs (KD)	**39.90**
Beneath a Steel Sky (KD)	**19.90**
Burning Steel 2 SVGA (KE)	19.90
Burntime + Audio CD (KD)	19.90
Crazy Sports Football (KE)	19.90
Cyberworld (KD) *(Air Warrior, Global Effect ,Cyberchess)*	19.90
Day of Tentacle (KD)	**39.90**
Deck Demon (KE)	39.90
Desert Strike (KE)	**29.90**
Eight Ball Deluxe 2 (DA)	39.90
Elite 3 (KD)	**29.90**
Empire Soccer (DA)	19.90
Evasive Action (KD)	19.90
F 14 Fleet Defender Plus (DA)	**29.90**
Fußball Total (KD)	29.90
Heimdall 2 (KD)	29.90
Indiana Jones 3 (KD)	29.90
Inordinate Desire (KD)	39.90
Jagged Alliance (KE)	**39.90**
Jungle Strike (DA)	29.90
Lollypop (DA)	39.90
Magic Boy (DA)	19.90
Maniac Mansion (KD)	19.90
Matthäus Soccer 2 (KD)	39.90
Menzoberranzan (DA)	39.90
Metaltech:Earthsiege (KD)	**39.90**
Monkey Island 1 (KD)	29.90
Pacific Strike Speech (DA)	19.90
Paws of Fury (DA)	**24.90**
Pirates Gold (KD)	49.90
Quaterpole (KD)	19.90
Rings of Medus Gold (KD)	**29.90**
Ryders Cup Golf (DA)	29.90
Sabre Team (DA)	19.90
Sink or Swim (DA)	19.90
Soccer Kid (KE)	**29.90**
Star Crusader (KD)	29.90
Super Stardust Edition (DA)	**19.90**
Subwar 2050 Mission (KD)	19.90
Tie Fighter (KD)	59.90
Tie Fighter Mission (KD)	29.90
Transport Tyc.+World Ed.(KD)	**59.90**
Transport Tycoon World Ed.(KD)	29.90
Universe (KD)	29.90
Unnatural Selection (KE)	29.90
War in the Gulf (KD)	19.90

CD ROM

Titel	Preis
1942 Pacific Air War (DA)	**49.90**
7th Guest (DA)	29.90
A Christmas Adventure (KD)	39.90
Action Pack (KE) *(Dragons Lair, Lemmings 1)*	29.90
Al Qadim (KD)	29.90
Alex Dempier Hockey 95 (KD)	**29.90**
Alien Logic: Journe (DA)	39.90
Alone in the Dark 3 (KD)	**29.90**
Armored Fist (KD)	**49.90**
Beneath a Steel Sky (KD)	29.90

SUPER PREIS

PC CD ROM

nur solange Vorrat reicht

Titel	Preis
Black Box (KD/DA) *(Panzer General, Battle Isle 1+Data)*	49.90
Black Power Line 2 (KE) *(Sarakon, Rolling Ronny, Lords of Doom, Rings of Medusa 2, Crime Time)*	19.90
Burning Steel 3 (DA)	**49.90**
Central Intelligence (DA)	29.90
Christoph Columbus (KD)	39.90
Colonization (KD)	**49.90**
Dark Sun 2 (DA)	39.90
Day of Tentacle (KD)	39.90
Die verrückte Rally (KD)	49.90
Dragon Lore (KD)	29.90
F 14 Fleet Defender Gold (DA)	**49.90**
Falcon Gold (DA)	**49.90**
Fantasy Fest (KE) *(Unlimited Adventure, Fanatsy Empire, Dungeon Hack,Strongh.)*	49.90
Fighter Wing (DA)	39.90
Flashback enhanced (KD)	**29.90**
Heimdall 2 (KD)	29.90
Hell (KD)	**19.90**
High Sea Traders (KD)	**29.90**
Iron Assault (KD)	49.90
Ishar Trilogy (KD)	**49.90**
Jungle Strike (DA)	29.90
Lollypop (KD)	39.90
Mad TV (KD)	19.90
Master of Magic (KD)	**49.90**
Master of Orion (DA)	39.90
Menzoberranzan (DA)	49.90
Metaltech:Battledrome (KD)	**49.90**
Monkey Island 1 (KD)	29.90
Mystic Towers (DA)	29.90
Oldtimer (KD)	39.90
Panzer General (DA)	49.90
Power Up Compilation (KD/DA) *(F 1 Grand Prix, Pirates Gold, F 15-3)*	49.90
Privateer Komplett (DA)	39.90
Prototyp (DA)	**29.90**
Ravenloft 2 (DA)	49.90
Rebel Assault (KD)	**39.90**
Renegade Interceptor (DA)	49.90
Retribution (KD)	49.90
Reunion (KE)	19.90
Rings o.Medusa Gold (KD)	39.90
Sabre Team (DA)	29.90
Sam & Max (KE)	39.90
Space Quest 1-5 (DA)	**39.90**
Supercarts (DA)	49.90
Syndicate Plus (KD)	**39.90**
System Shock enhanced (KD)	**39.90**
Tornado & Falcon 3.0 (DA)	39.90
Transport Tycoon (KD)	49.90
U.F.O.+Master of Orion (KD/DA)	**49.90**
Ultima Underworld 1+2 (DA)	39.90
Universe (KD)	39.90
Warriors (KD)	**39.90**
Whales Voyage 2 (KD)	**29.90**
Wings of Glory (KD)	39.90
World Cup USA 94 (KD)	19.90
X-Com U.F.O. 2 (KD)	**49.90**

Bei Bestellungen von Angeboten bitte immer Ersatzwünsche angeben, da viele Spiele Restposten sind.

3DO

Titel	Preis
Blade Force (DA)	99.90
Flying Nightmare (DA)	99.90
Grundgerät+Fifa Soccer	629.00
Need for Speed (DA)	109.90
Primal Rage (DA)	119.90
Syndicate (DA)	109.90
Wing Commander 3 (DA)	109.90

SATURN

Titel	Preis
Dytona USA	139.90
Digital Pinball (DA)	109.90
Grundgerät + Pad	649.00
Myst (KD)	109.90
NHL Hokey 96 (DA) *	109.90
Panzer Dragoon (DA)	119.90
Virtua Fighter Remix	79.90
Waterworlds (DA)	109.90

PLAYSTATION

Titel	Preis
Destruction Derby (DA)	109.90
Discworld (DA)	99.90
FIFA Soccer 96 (KD) *	109.90
Playstation Grundgerät	599.00
Rapid Reoload (DA)	99.90
Ridge Racer	109.90
Toshinden	99.90

LÖSUNGEN

Komplettlösungen zu fast allen Spielen, in komplett in Deutsch. Tägliche Neuzugänge

Titel	Preis
Alone in the Dark - 1+2	17.95
Buried in Time	17.95
Command & Conquer	17.95
Creature Shock	17.95
Crusader	17.95
Discworld	17.95
Dreamweb	17.95
Dungeon Master 1+2 je	17.95
Fade to Black	17.95
Flight of Amazone Queen	17.95
Jagged Alliance	17.95
Lost Eden+Myst+Noctrop.	17.95
Panzer General	17.95
Phantasmagoria	17.95
Prisoner of Ice	17.95
Privateer+Rebell Assault	17.95
Simon the Sorcerer 1+2 je	17.95
Star Trek Next Generation	17.95
Vollgas	17.95

MAGIC KARTEN

Titel	Preis
Fallen Empire Boos.(KE)	3.90
Heimatländer Booster (KD)	3.90
Homelands Booster (KE)	3.90
Ice Age Booster (KE)	4.90
Jyhad Booster (KE)	6.90
Star Trek-N.Generation Starter (KE)	19.90
Star Trek-N.Generation Booster (KE)	5.90
Star Wars Booster (KE)	5.90
The Gathering Booster (KE)	4.80
The Gathering 4th Booster (KE)	5.90
The Gathering Unlimit. Booster (KE)	

(KD) KOMPLETT DEUTSCH
(KE) KOMPLETT ENGLISCH
(DA) Dt.ANLEITUNG
(*) NOCH NICHT DA
VORBESTELLUNG SOFORT MÖGLICH



VERSAND:
AACHENER STR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: 0221/488701
BTX: *JOYSOFT#

SPIEL DES MONATS

stone keep

cd rom

119.90

komplett deutsch

stonekeep demo 1 level 4.90 dm

TIP DES MONATS

HELL

CD ROM

19.90

KOMPLETT DEUTSCH

VERSAND:
NACHNAHME: 9 DM
ab Rechnungswert von 200 DM VERSANDKOSTENFREI

UPS: 6+9 DM
VORKASSE: +6 DM
AUSLAND: +15 DM
(nur postbar)

Irrtümer & Preisänderungen bleiben vorbehalten

Joysoft **BLITZ BESTELLUNG** Da geht die Post ab...

TITEL	PREIS
○ KATALOG fast 100 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips	KOSTEN LOS
ERSATZWUNSCH	

○ PC 3.5" ○ CD ROM
○ NACHNAHME: +9 DM
○ UPS: 6 + 9 DM
○ VORKASSE/SCHECK: +6 DM
○ AUSLANDVORKASSE: +15 DM nur gegen Vorkasse, postbar
○ TEILLIEFERUNG
○ BESTELLUNG KOMPLETT
Ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM - VERSANDKOSTENFREI

NAME

STRASSE

PLZ, ORT

TELEFON

PC.P.196

ENTOMORPH

SSI setzt voll auf »Bugs«: Sehr frei nach Kafka mutiert der Held im »Al-Qadim«-Nachfolger zum chitingepanzerten Krabbelkäfer.

Man kann SSI wirklich nicht vorwerfen, zuwenig für die Kategorie »Wer verbraucht die meisten Lizenzen?« zu tun. Während Origins Ultima-Avatar jahrelang durch ein und dieselbe Fantasywelt stöbern mußte, bedient sich SSI seit »Pool of Radiance« ausgiebig bei existierenden Papier-Rollenspielen. Nach dem düsteren Endzeit-Szenario von »Dark Sun«, den orientalischen Abenteuern in »Al-Qadim« und der Alien-Feldforschung von »Skyrealms of Jorune« hat die Firma nun das nächste Eskapismus-Paradies aufgetan: In der krisengeschüttelten »World of Aden« halten sich handelsübliche Magie sowie einfache Dampfmaschinen-Technik in etwa die Waage. »Entomorph« ist nach »Tunderscape« das zweite auf Aden angesiedelte Computer-Rollenspiel. Im Gegensatz zum üblichen »Ritter rettet Märchenreich«-Reigen spielt sich das Geschehen auf einer Inselgruppe ab, die unter einer schlimmen Insektenplage zu leiden hat. Die facettenäugigen Tierchen sind aber nicht nur ungeheuer zahlreich, gut gepanzert und höchst aggressiv, sondern auch noch riesengroß – selbst die Möchtegern-Moskitos der Poinger Sumpflandschaft würden im direkten Vergleich zerknirscht die Stechwerkzeuge einziehen...

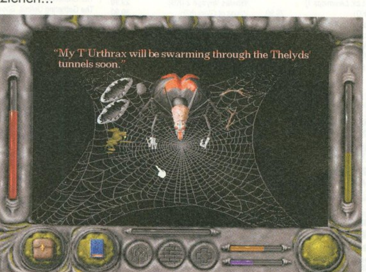


Gleich zu Beginn des Spiels ruft Squire Warrick eine Riesenkrake zur Hilfe

Bei den Rebellen erfährt unser Held von der Verschwörung der »Nobles«

Eigentlich wollte unser Held Squire Warrick ja nur der näheren Verwandtschaft einen Höflichkeitsbesuch abstatten. Doch bei seiner Ankunft auf dem entsprechenden Eiland muß er feststellen, daß ein Großteil der Einwohner von fiesen Krabbel-Monstern mit Sitz auf der Nachbarinsel Phoros getötet wurde. Nachdem er auf die Schnelle das letzte intakte Dorf gerettet hat, macht sich Squire nach Phoros auf, wohin seine geliebte Schwester geflohen sein soll. Zurück bleiben sein Onkel und dessen Neffe, die fortan immer wieder per Sprachausgabe die Handlung kommentieren – in einigen Fällen sogar auf angenehm zynische Art.

Bei der Erforschung von Phoros stößt unser Protagonist auf eine hinterlistige Verschwörung: Die »Nobles« wollen die Bevölkerung mit Hilfe eines seltsamen Sekrets zu Käfer-Men-



Die Riesenspinne will das konkurrierende Ameisenvolk vernichten



im wettbewerb

Ultima 8 – Pagan	89
ENTOMORPH	**76**
Albion	75
Al-Qadim – The Genie's Curse	74
Dark Sun 2 – Wake of the Ravager	72

SSI setzt mit Entomorph erstmals voll auf Windows; die Isometrie-Darstellung haben die Rollenspielexperten aber schon in einigen anderen Programmen benutzt: Wake of the Ravager bietet komplexe Abenteuer einer Heldengruppe in endzeitlicher Fantasy-Umgebung, Al-Qadim schickt seinen Protagonisten durch ein orientalisches Märchen. Blue Bytes Albion verbindet Iso-Sicht mit 3D-Darstellung, ist aber aufgrund seiner Gesprächslastigkeit und Detailfülle ein Fall für geduldige Naturen. Ultima 8 bleibt dank eindrucksvoller Präsentation, liebevoller Details und ausgefeilter Steuerung auf dem Spitzenplatz der Isometrie-Rollenspiele.

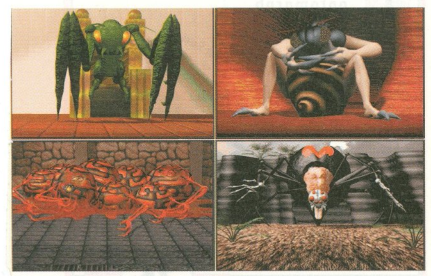


Die farbigen Punkte zeigen die Wege der verschiedenen Ameisen durch ihren Bau an

Squire kämpft als Biene gegen die böse Königin, kehrt in Menschenform zurück und mutiert zum ersten Mal

schen machen, weil in einem Insektenstaat schließlich alles so schön ordentlich ist. Die ersten Chitingreifer-bewaffneten Diener haben sie sich schon herangezüchtet, doch auch die natürliche Fauna ist nicht von schlechten Eltern: Riesenbienen, Monsterwanzen, Superspinnen und Großameisen ersetzen auf dem lauschigen Eiland die hierzulande üblichen Wildtiere – mit dem Unterschied, daß letztere weit weniger häufig Gift spucken oder Köpfe abtrennen.

Das für Windows konzipierte Programm stellt die Krabbeltier-Umgebung in isometrischer Super-VGA-Grafik dar; die Farbpalette ist bevorzugt im Bereich von »giftgrün« bis »schleimgelb« angesiedelt. Das Interface orientiert sich am Vorgänger Al-Qadim und erweist sich als ähnlich einfach: Weder Menü-Exkursionen noch Icon-Orgien sind zu bewältigen, stattdessen wird die Spielfigur mit den beiden Maustasten gesteuert. Links klicken heißt »irgendetwas tun«, z.B. mit einer Person reden, ein Monster attackieren oder eine Schriftrolle aufsammeln. Mit der rechten Maustaste bewegen Sie den Helden, oder lassen ihn ein Hindernis verschieben. Im Inventar werden alle eingesammelten Objekte



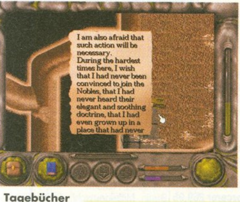
Vier der »Obermonster« in der Gesprächs-Nahaufname



Im übersichtlichen Inventar werden per Mausklick Gegenstände benutzt

dargestellt, im Zauberbuch die gelernten Sprüche verewigt. Hier kann man per Schiebebalken einstellen, mit wieviel Mana-Energie ein Zauber losgelassen werden soll. Bis zu drei Sprüche lassen sich in Bereitschaft halten, indem die entsprechenden Sinnbilder auf einen freien Platz am unteren Bildschirmrand gezogen werden. Ein Klick darauf, und schon versieht sich unser Held mit einem magischen Schild, röstet eine ganze Gegnermeute oder aktiviert eine komfortable Instant-Heilung.

Erfahrungsstufen sowie verschiedene Waffen oder Rüstungen sucht man vergeblich. Zumindest wurde das Element »Charakterentwicklung« in abgespeckter Form eingebaut.



Tagebücher werden per Einblendung der einzelnen Seiten dargestellt

Im Zuge seiner Abenteuer verwandelt sich Squire Warrick vom Menschen über zwei Zwischenstufen zum zweibeinigen Kampfkäfer, dessen Körperbau an eine per Atom-Störfall immens vergrößerte Gottesanbeterin erinnert. Mit jeder Verwandlung wird Squire stärker und schlagkräftiger, auch seine Ausdrucksweise bei den typischen Multiple-Choice-Gesprächen nimmt an Schärfe zu.

Entomorph erinnert vom Konzept her stark an ein Action-Adventure; das gesamte Spiel inklusive der häufigen Kämpfe findet in Echtzeit statt. Neben einem Faust- bzw. Greifarmstreich hat der heldenhafte Insekten-Mutant weitreichenden Giftspeichel im Angebot. Zur Aktivierung der Fernkampfspucke wird die linke Maustaste eine Sekunde lang gedrückt, ansonsten erfolgt ein normaler Schlag. Bei den unvermeidlichen Verwundungen helfen Zaubersprüche, Heiltränke sowie Ruhepausen, an einigen Stellen gibt es zudem als Übernachtungsmöglichkeit getarnte Hitpoint-Tankstellen. Das Speichern des Spielstands ist jederzeit möglich und auch sehr empfehlenswert: In den höheren der insgesamt fünf Schwierigkeitsstufen sind die Gegner nur mit viel Übung und fleißiger Magie-Unterstützung kleinzukriegen.

Hier tobt ein heftiger Kampf mit den magiebegabten Nobles

Den Hauptreiz von Entomorph machen die verschiedenen Insektenvölker aus, mit dessen Angehörigen man sich übrigens munter unterhalten kann. So nimmt der Held von einer Biene Besitz und erfüllt im dazugehörigen Stock Aufgaben für die ansässige Königin. Arachnophobische Zeitgenossen werden sich über die Spinnen-Region freuen, in denen die Spielfigur in klebrigen Fangnetzen herumklettern darf. Die Erforschung einer Ameisenburg fällt mit dem richtigen Zauberding gleich viel einfacher, welches die Patrouillierouten der Arbeiter und Soldaten anzeigt. Natürlich treffen Sie auch auf die Königinnen jedes Volkes, die im Kampf besonders hartnäckige Gegner abgeben.

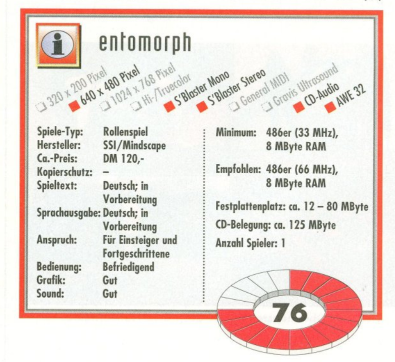
Eine deutsche Fassung ist in Vorbereitung, was aufgrund der häufigen Sprachausgaben auch sinnvoll ist: Ohne die nicht untertitelbaren Kommentare des Onkels ginge ein Teil der Geschichte verloren. **(la)**

jörg langer

Obwohl ich großen Respekt vor neugierigen Wespen empfinde und Insekten im allgemeinen für nicht sonderlich erbaulich halte, haben mich die zu groß geratenen Krabbeltierchen von Entomorph in ihren Bann gezogen. Neben dem Insekten-Flair gefallen mir Details wie die Verwandlungen des Helden oder die Kommentare seines Onkels. Das Interface erweist sich insgesamt als passabel, wenngleich es oftmals schwer fällt, auf Anhieb ein Objekt aufzuheben oder einen Schalter zu treffen.

Das Strickmuster des Spiels ist altbekannt – herumlaufen, Leute anquatschen, einen bestimmten Gegner töten, zurücklaufen. Wirklich schwierige Puzzles gibt es nicht, ein Teleporter-Labyrinth sowie die Aufgaben im Bienenstock stellen noch die Highlights dar. SSI hat es sichtlich auf die immer größer werdende Gruppe von PC-Rollenspielern abgesehen, die Spielspaß nicht mit wochenlangen Dungeon-Sessions und Zettelwüsten gleichsetzen. Ich persönlich vermisse aber gentypische Features wie eine Automap oder Waffenkauf – so wahnsinnig viel komplizierter wäre das Spiel dadurch auch nicht geworden.

Das soll nun nicht heißen, daß sich der Kauf des Programms für Rollenspiel-Veteranen strikt verbietet. Entomorph ist einigermaßen umfangreich und hat vor allem grafisch viel zu bieten. Wer möchte, kann zudem die Schwierigkeit der Kämpfe bis hart an die Fairneß-Grenze hochschrauben.



entomorph

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Rollenspiel
Hersteller:	SSI/Mindscape
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Deutsch; in Vorbereitung
Sprachausgabe:	Deutsch; in Vorbereitung
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Gut
Sound:	Gut

Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 12 – 80 MByte
CD-Belegung:	ca. 125 MByte
Anzahl Spieler:	1

76

SPACE MARINES

Im Weltraum wenig Neues: Hinter Tonnen von aufwendigen Animationen verbirgt sich ein solides, aber altbackenes 08/15-Strategiespiel.

Das dritte Jahrtausend: Die Staaten der Erde sind weitgehend entmachtet (wie schlimm!), das Faustrecht regiert (oh nein!), und schon hat man eine Hintergrundstory beisammen (wie originell!). »Space Marines« steht in der Tradition von Taktikspielen à la »Battle Isle 3« und bietet rund 50 Levels, in denen die vom Spieler gesteuerten Weltraum-Soldaten gegen bis zu drei andere Parteien antreten. Man hat sich dabei nicht mit dem eigentlichen Hexfeld-Geschehen begnügt; die zwei CDs werden zum großen Teil von aufwendigen Animations- und Videosequenzen gefüllt.

Zwei grundsätzliche Spielmodi stehen dem Sternengeneral zur Verfügung: Einzelschlachten und Kampagne. Die Spielgrafik besteht aus bunten Hexfeldern und Einheiten-Icons, die einen leichten »Playmobil«-Charme ausstrahlen. Per Zoom-Funktion stehen die drei gängigen Super-VGA-Bildschirmauflösungen parat. Die Bedienung ist umständlich geraten; so sind z.B. für das Ausladen einer Einheit mindestens fünf Mausklicks notwendig: Transportfahrzeug anwählen, dann das Icon »Ausladen«, nun die Einheit, auf »O.K.« klicken und schlußendlich das Zielfeld bestimmen. Zudem muß vor Benutzung der rechts befindlichen Befehlsleiste erst die rechte Maustaste gedrückt werden. Das schließt auch die Übersichtskarte ein, was die Direktanwahl eines Kartenbereichs erschwert.

Das Spiel enthält etwa 50 verschiedene Waffen, von denen eine Kampfeinheit bis zu vier Stück mitführen kann. Aber auch hier erweist sich das Interface als rückständig. Während z.B. bei Battle Isle 3 alles als Ziel anwählbar ist, was sich mit irgendeiner mitgeschleppten Waffe erreichen läßt, geht



Die Artillerie hat einen gewaltigen Zerstörungsradius, in den auch eigene Truppen geraten können



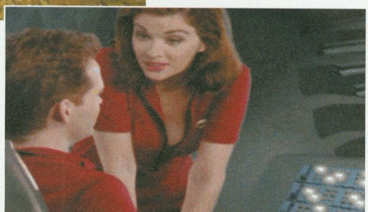
Ab einer gewissen Punktezahl bei einem »Charakter« gibt es Boni, z.B. beim Angriff



Beim Einheitenkauf sieht man schicke Außen- und Gitteransichten



Im Kampf werden (abschaltbare) Vollbild- oder Fensteranimationen gezeigt



Gute Filmsequezen, lippensynchrone Sprache und halbwegs fähige Schauspieler – leider wird dadurch das eigentliche Spiel nicht besser



im wettbewerb

Space Marines schlägt zwar in Sachen Grafik-Schnickschnack sowohl Battle Isle 3 als auch Panzer General, ist jedoch spielerisch weniger ausgereift. Panzer General glänzt mit kniffligen Missionen und durchdachtem Benutzerinterface, Blue Bytes Taktikbolide wärmt die beachtlichen Tugenden des Vorgängers auf. Steel Panthers geht sehr ins militärische Detail, schießt dadurch jedoch konzeptionell am Großteil der Strategiefans vorbei. Genau ins Schwarze trifft hingegen die Erfolgsformel von Command & Conquer: Extrem gute Aufmachung, viele taktische Finessen und kinderleichte Bedienung.

Spiel	Wertung
Command & Conquer	91
Panzer General	81
Battle Isle 3	78
SPACE MARINES	**68**
Steel Panthers	63

Ein Fluch.

Ein wahnsinniger König.

Ein heimtückischer Killer.

Eine Kriminalgeschichte, die sich durch die Jahrhunderte zieht.

Gabriel Knight muß den Killer finden.

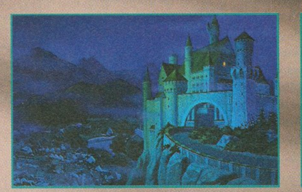
Bevor der Killer ihn findet.

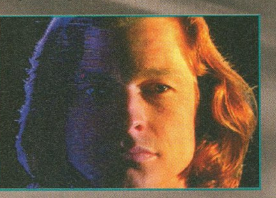
PC CD-ROM
Windows 95/
Windows 3.1 - kompatibel
Deutsche Version

A GABRIEL KNIGHT MYSTERY

THE BEAST WITHIN™

Jane Jensen, die bereits den Krimi "Gabriel Knight®: Sins of the Fathers" geschrieben hat, kreiert nun ein weiteres Meisterwerk voller Spannung und Intrigen. Gabriel Knight wird nach München gerufen, um eine Mordserie zu untersuchen, bei der die Opfer ganz seltsam verstümmelt aufgefunden wurden. Verstümmelungen, die einem Werwolf zugeschrieben werden. Die Geschichte findet auf mehreren CDs Platz, enthält mehr als 1000 überaus realistische Hintergründe und erstreckt sich über mehrere Jahrhunderte. Sie enthält zwei verschiedene Handlungsstränge, schaurig/schöne Hintergrundmusiken und einen nervenzerfetzenden übernatürlichen Touch. Schlafen Sie sich gut aus, bevor Sie anfangen zu spielen - es könnte die letzte Nacht sein, in der Sie dazu Gelegenheit haben.





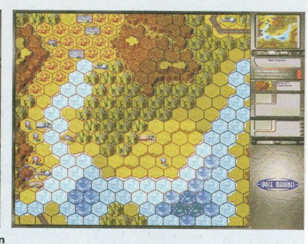


SIERRA®

KOSTENLOS : Der Sierra-Spiele-Katalog auf CD-ROM
Name :................ Vorname :................
Adresse :................
Stadt :................
Land :................
Sierra Coktel Deutschland
Kennwort : XM5 1
Robert-Bosch-Str.32
D-63303 Dreieich
Deutschland.

DONALD SIMPSON





Hier sehen Sie die drei Zoomstufen, zwischen denen jederzeit gewechselt werden kann

Space Marines den umgekehrten Weg. Will eine Fernkampfeinheit mit aktivierter Nahkampfwaffe ein entferntes Ziel bekämpfen, ist folgende Prozedur nötig: Mausknopf oder Taste drücken, Waffe umstellen, Einheit abermals auswählen, erneut das Feuer-Icon betätigen und erst jetzt das Ziel angreifen.

Während man bei vergleichbaren Programmen in eine Stadt oder eine Fabrik laufen muß, um sie zu erobern, werden Örtlichkeiten bei Space Marines vom Nachbarfeld aus umgefärbt, quasi per Spraykanone. Witzig, aber spielerisch etwas unglücklich, zumal Space Marines die bewährte »Klemmregel« (Einheiten dürfen nicht direkt an einer gegnerischen vorbeifahren) ausläßt. So müßte man alle sechs Nachbarfelder einer »Installation« hermetisch abriegeln, was äußerst schwierig ist. Andererseits lassen sich zum Schutz bestimmter Installationen fünf beliebige Truppen darin stationieren. Das schränkt den obigen Kritikpunkt ein, dafür hat nun der Angreifer praktisch keine Eroberungschancen mehr. Dies liegt daran, daß in Installationen befindliche Einheiten automatisch um etwa einen Stärkepunkt pro Runde »geheilt« werden. Zudem stoßen alle kontrollierten Ortschaften Energie aus, mit der man neue Truppen produziert.

Es gibt durchaus auch Positives zu vermelden. So ist die Zahl der Missionen im Vergleich zur Konkurrenz sehr groß, die Kampagnen-Elemente (Upgraden erfahrener Einheiten, Übernahme verbliebener Truppen ins nächste Szenario) funktionieren. Allerdings fragt man sich, weshalb übernommene Einheiten nicht automatisch repariert werden – so müßte man eigentlich jede Mission absichtlich einige Runden länger spielen, bis die Genesung der verwundeten Truppen abgeschlossen ist. Einheiten des gleichen Typs lassen sich zusammenfassen, sofern dabei insgesamt nicht mehr als 10 Stärkepunkte herauskommen. Fernwaffen richten auch in den Nachbarfeldern des Ziels Schaden an; in kürzester Zeit gibt es deshalb auf vielen Schlachtfeldern kaum noch intakte Straßen oder Wälder. Baueinheiten errichten Brücken und Stacheldrahtverhaue, manche Panzer legen Minen und bestimmte Infanteristen Bomben. **(la)**



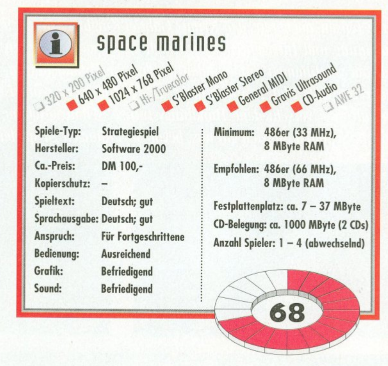
Erreicht ein Trupp eine bestimmte Erfahrung, wird er »befördert«

jörg langer

Wer sich das aufwendige Intro angesehen hat, erwartet vom eigentlichen Spiel eine ähnliche Grafikqualität. Doch nein, auf der taktischen Karte herrscht ein pummeliger Allerweltsstil vor. Wenig tröstlich sind die zerhackten Kampfanimationen oder gar lustig im Kreise wirbelnde Einheiten-Außenansichten: Beides kostet nur Zeit, wohingegen Video-Einsatzbeschreibungen anstelle reiner Texte die Atmosphäre verstärkt hätten.

In erster Linie vermisse ich aber neue Ideen: Nachtanken, Munitionsverbrauch und verschiedene Waffen gab es bereits in Battle Isle 2; das Upgraden von Einheiten in SSIs Panzer General. Letzterer bot zudem eine »Undo«-Funktion und die flexible Abfolge von Schuß- und Bewegungsphase. Die Offiziere, laut Packungstext »rollenspielorientiert«, erweisen sich als reine Kampfbonus-Quellen im Zuge der Kampagne. Direkt bei den einzelnen Einheiten plazierte Befehlshaber wären interessanter. Die Missionen entlocken mir auch keine Begeisterungsrufe. Daß man sich die Netzwerkoption erst noch dazukaufen muß, geht mir absolut gegen den Strich: Sowas gehört entweder gleich ins Programm, oder sollte als kostenloses Update erhältlich sein.

Bei aller Kritik wird solide Taktikkost geboten. Drei Zoomstufen, fünf Schwierigkeitsgrade sowie die Vielzahl an Einheiten, Waffen und Missionen sorgen für leidlich Spielspaß. Die Beschränkung auf zwei oder drei Handvoll Einheiten pro Mission ist nicht uninteressant, wenngleich ich deswegen häufig eigene Truppen vernichten mußte. Genre-Kenner könnten sich über die Wetterzonen, Versorgungsnöte, Artillerie-Radien und sporadisch auftauchenden Aliens freuen. An die Vorbilder Battle Isle und Panzer General kommt Space Marines aber nicht heran.



space marines

320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ■ 1024 x 768 Pixel Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio AWE 32

Spiele-Typ:	Strategiespiel
Hersteller:	Software 2000
Ca.-Preis:	DM 100,-
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; gut
Anspruch:	Für Fortgeschrittene
Bedienung:	Ausreichend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend

Minimum: 486er (33 MHz), 8 MByte RAM

Empfohlen: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM

Festplattenplatz: ca. 7 – 37 MByte

CD-Belegung: ca. 1000 MByte (2 CDs)

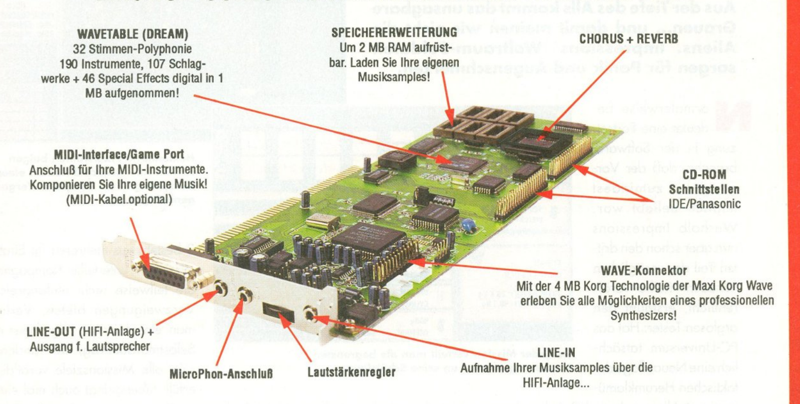
Anzahl Spieler: 1 – 4 (abwechselnd)

68

MULTIMEDIA by GUILLEMOT: NUR VOM FEINSTEN...

MAXI SOUND 32 WAVE FX

Endlich echte Musikinstrumente in Ihrem PC!



Inkl.: MIDISOFT Recording Session und Sound Impression für Windows + Sequenzer Cakewalk Express.
(Handbücher und Software werden in deutscher Sprache geliefert)
Kompatibilität: Windows 95 und 3.1, General Midi, Sound Blaster, Wave Blaster, MPU 401, MPC 3 ...

MAXI SOUND 32 WAVE FX bietet Ihnen alle Vorteile der letzten technologischen Entwicklung. Hochwertige Tonwiedergabe durch Wavetable-Synthese mit 32 Stimmen-Polyphonie, Chorus und Reverb sowie über 300 Instrumente und Special Effects, verwandeln Ihren PC in ein Orchester. Durch das Maxi Korg Wave Upgrade wird die Maxi Sound 32 Wave FX zu einem professionellen Synthesizer, der Ihrer musikalischen Fantasie keine Grenzen mehr setzt! **DM 289,..**

Multimedia - All In One : MAXI SOUND CD 32 4X



GUILLEMOT INTERNATIONAL GmbH
Aktienstr. 62 45473 Mülheim/Ruhr
Tel:0 208 47 93 26 Fax: 0 208 47 95 03

F: GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP 2 56200 LA GACILLY
Tél: (33) 99 08 90 88 Fax: (33) 99 08 94 17

Schweiz: LOGICO SOFTWARE
CP 126 1000 LAUSANNE 19
Tel: (41) 31 869 01 16

Auf unsere Produkte gewähren wir eine Umtauschgarantie von 12 Monaten.



Bitte senden Sie mir mehr Informationsmaterial über Ihre Produkte.
Ich bin: Händler ☐ Enduser ☐
Name...Vorname...
Firma...
Str...
Ort...
PLZ...Tel...

Coupon retournieren an: GUILLEMOT INTERNATIONAL GmbH
Aktienstr. 62 45473 Mülheim/Ruhr

BREACH 3

Aus der Tiefe des Alls kommt das unsagbare Grauen... und damit meinen wir nicht die Aliens. Impressions' Weltraum-Soldaten sorgen für Panik und Augenschmerzen.

Normalerweise bedeutet eine Fortsetzung in der Softwarebranche, daß der Vorgänger zumindest leidlich beliebt war. Weshalb Impressions nun aber schon den dritten Teil der unsäglichen »Breach«-Reihe veröffentlicht, erstaunt den arglosen Tester: Hat das PC-Universum tatsächlich eine Neuauflage der taktischen Herumklamüserei mit Aliens gebraucht? Aufmachung und Interface sind weitgehend C 64-kompatibel; so braucht man einige Phantasie, um in den eher wirren Pixelhaufen waffenstarrende Elite-Space-Marines zu entdecken. Eine Hintergrundgeschichte führt in die Handlung ein und ist nicht weiter erwähnenswert: Hier sind die Guten, dort die Bösen – was braucht man mehr zu wissen?

Zu Beginn jedes Auftrags stellen Sie sich ihr Team aus einem Anführer und einigen Gefolgsleuten zusammen, die noch schnell mit verschiedenen Waffen ausgerüstet werden. Breach 3 besteht aus mehreren, in Einzelmissionen unterteilte Kampagnen, die teilweise recht umfangreiche Verzweigungen bieten: Verliert man eine Mission, folgt meist ein Selbstmordauftrag, wer andererseits alle Missionsziele vorbildlich erfüllt, überspringt auch mal einen Auftrag. Nach Ende einer Kampagne werden die Erfahrungspunkte der Marines seltsamerweise annuliert. Im Vergleich zum Vorgänger wurde das Zeitsystem überarbeitet: Sie können im Pausemodus unbegrenzt lange die Karte anschauen und Befehle geben, bevor Sie die Echtzeit einschalten. Wahlweise stoppt das Programm alle 10 Sekunden, was sich aber negativ auf den Spielfluß auswirkt und auch gar nicht nötig ist: Sobald das Team beschossen wird oder einen Gegner erspäht, hält die Zeit sowieso an. Die Steuerung ist beim ersten Anspielen unübersichtlich, wirkt dann erträglich, bevor sich einige fiese Detailmacken zeigen – wer beispielsweise 10 Granaten verteilen möchte, muß 10 mal je eine Granate anwählen und zur Zielperson transferieren. **(la)**

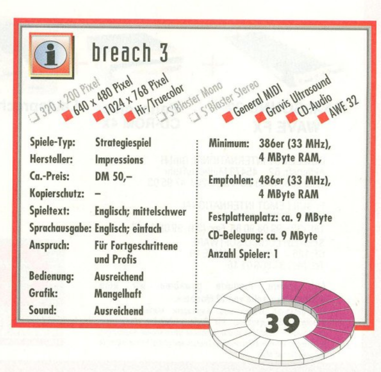


Vor jeder Mission verteilt man die begrenzten Ausrüstungsvorräte an seine Schützlinge

Heldenhafte Pixelwolken balgen sich im All – Breach 3 kommt einem Zeitsprung in die Computer-Vergangenheit gleich

jörg langer

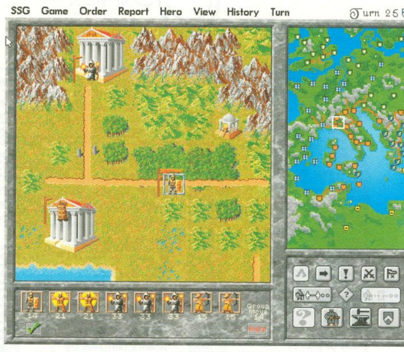
Breach 3 sieht nicht gut aus, der Sound ist mies und die Steuerung dem Spielfluß abträglich. 99 Prozent aller humanoiden Lebensformen dürften deshalb beim ersten Anblick dieser Altlastenverwertung sofort die Visiere ihrer Raumhelme herunterklappen und sich freiwillig in die nächste Sonne stürzen.
Wer sich als aufgeschlossener Angehöriger des Restprozents länger mit dem Programm beschäftigt, wird nicht belohnt: Das Ding ist tatsächlich so mäßig, wie es aussieht. Zum Bewegen den Cursor ändern, ein Männchen anklicken, den Cursor abermals ändern und das Ziel anklicken – gähn! Die Missionen sind nicht sonderlich abwechslungsreich geraten, 16 unansehnliche Gegnertypen sorgen für keine Motivations-Eruptionen.
Bei der verzeifelten Suche nach etwas Positivem entdeckt man verzweigende Kampagnen und einen Missionseditor, wodurch das Spiel für puristische Taktikfans sogar einen gewissen Unterhaltungswert besitzt. Wenn ich mir aber das vergleichbare »Jagged Alliance« anschaue (welches ich nicht beleidigen möchte, »vergleichbar« bezieht sich auf das Spielegenre), kann ich einen technisch rückständigen Schmumpf wie Breach 3 nur mit Mühe in der selben Galaxis dulden.



spiele-test

WARLORDS 2 deluxe

Neuauflage nach dem Motto »Viel Spiel fürs Geld«. Electronic Arts packt SSGs überarbeiteten Strategieklassiker samt Editor und Zusatzmissionen in eine frische Pappschachtel.



Das römische Weltreich muß sich gegen zahlreiche Barbarenstämme verteidigen

Eines der erfolgreichsten Programme der australischen Strategiespiele-Firma SSG war »Warlords«, das mit seiner unkomplizierten Städteeroberung im Fantasy-Ambiente viele Freunde fand. Der Nachfolger »Warlords 2« bot verbesserte Grafiken sowie neue Spielfunktionen. Nach über zwei Jahren bringt SSG nun unter der Obhut von Electronic Arts »Warlords 2 Deluxe« heraus, welches die Version 2.2 von Warlords, einen bislang extra zu erwerbenden Editor sowie 60 vorgefertigte Missionen enthält.

Das Spielprinzip ist das alte geblieben: Von einer oder (per Quickstart-Option) mehreren Städten ausgehend, erobern Sie rundenweise ein Fantasy-Reich. Jede Stadt kann bis zu vier verschiedene Einheiten bauen sowie befestigt oder geschleift werden. Die Einheiten kosten Sold, den man mit Steuereinnahmen und Goldfunden aufbringen muß. Neben den normalen Truppen gibt es Helden, die ihren Truppen in Kämpfen Boni bringen und außerdem auf Abenteuerreisen gehen können: In Monsterhöhlen finden sich Schätze und magische Waffen, Gelehrte verraten die Position von Artefakten und Tempel vergeben Quests. Wer einen solchen Auftrag erfüllt und z.B. eine bestimmte Stadt erobert, wird meist reich belohnt; da gibt es Geldgeschenke, oder ein Trupp von »Avataren« schließt sich der eigenen Armee an.

Bis zu acht Einheiten können in einer Gruppe zusammengeschlossen werden, worauf sie zusammen umherlaufen und kämpfen. Eine Hilfsfunktion gibt Tips, wie ein bevorstehender Kampf vermutlich ausgehen wird – hundertprozentig sollte man sich auf diese Hinweise aber nicht verlassen. Eine nützliche Option ist das Umleiten von Stadtproduktionen: Hat sich die Front weit von der anfänglichen Position entfernt, kann man die hier gelegenen Städte anweisen, ihre neu produzierten Truppen direkt zu einer anderen Stadt zu schicken. Mit kurzer Verzögerung tauchen so die Einheiten am anderen Ende der Karte auf.

Die mitgelieferten Szenarien decken aber nicht nur Fantasy-Schlachten ab. Enthalten sind auch moderne und futuristische Missionen, man kämpft im Mittelalter oder im amerikanischen Bürgerkrieg, auch einige abgedrehte Szenarios (à la »Immobilienmakler gegen Polizisten«) dürfen nicht fehlen. Das Grundprinzip vom Einheitenbauen und Städteerobern ändert sich aber natürlich nicht.

Mit dem Editor können Sie sämtliche Einheitenwerte, Spezialfähigkeiten, Terrainarten und Städte ändern, oder auch eigene Karten und sogar Grafiken malen. Außerdem stehen Zufallsszenarios zur Verfügung, bei denen man u.a. zwischen

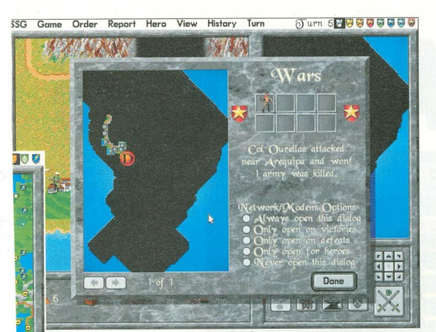
jörg langer

In die vorliegende Deluxe-Version hat SSG zwei Sachen eingebaut, die mir bei Warlords 1 und 2 schon seit jeher fehlten: einen gescheiten Mehrspielermodus sowie die Kampfberichte. Auch sonst hat man das leicht angegraute Spiel in puncto Grafik und Funktionen detailverbessert. Der Editor ist einfach zu bedienen und erlaubt fast beliebige Szenarien; die 60 beiliegenden Missionen bieten enorm viel Stoff für Eroberungskünstler.

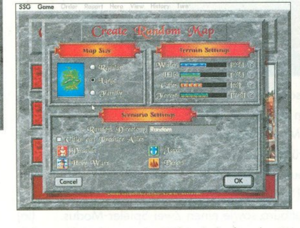
Verglichen mit anderen Vertretern des strategischen Expansionsgenres macht sich der Zahn der Zeit allerdings nicht nur in der Bedienung bemerkbar. So artet eine typische Partie nach wie vor in Arbeit aus, sobald sie ein wenig fortgeschritten ist – selbst Logistikexperten bekommen unweigerlich Probleme mit der Übersicht. Auch die arg zufälligen Kampfergebnisse stören, ebenso die unverhältnismäßigen Quest-Belohnungen: Wenn mir der Zufallszahlengenerator in der Anfangsphase schlappe 1000 Goldmünzen für einen erfüllten Auftrag schenkt, meinem Gegner aber drei ausgewachsene Drachen, dann ist das Spiel vorbei, bevor es richtig begonnen hat.



Vielfalt dank 60 Szenarios. Hier sehen Sie eine Dungeon-Erkundung.



Die Kampfberichte zeigen, was in der letzten Runde passiert ist



Der extrem komfortable Editor erlaubt sieben verschiedene Terrainformen und drei Kartengrößen

sieben »Terrains« wie Eislandschaft oder Dungeon wählt. Bis zu acht Spieler nehmen an einer Partie teil, auf Wunsch springt auch der Computer in mehreren Schwierigkeitsgraden ein. Zu den wesentlichen Neuerungen der Deluxe-Version gehört der Netzwerk- und Nullmodem-Modus – bislang konnte nur an einem Computer gespielt werden. Außerdem zeigen nun knappe Schlachtberichte, was die fiesen Gegner wähernd ihrer Züge mit den eigenen Truppen so alles angestellt haben. Mit dieser unscheinbaren Zusatzfunktion kann man Warlords endlich auch an einem Computer mit menschlichen Kontrahenten vernünftig spielen. **(la)**



worlords 2 deluxe

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Strategiespiel
Hersteller:	SSG/Electronic Arts
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	Englisch; befriedigend
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend

Minimum:	386er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 6-40 MByte
CD-Belegung:	ca. 70 MByte
Anzahl Spieler:	1 – 2 (Modem); 1 – 4 (Netzwerk; abwechselnd)

70

THE MACHINES

Merit verdammt unschuldige Roboter dazu, durch 50 bemerkenswert häßliche Levels zu rollen.



Aua, da tut schon das Hinschauen weh: Unser Blechklotz schießt sich tapfer durch triste Levels.

Die Packung von »The Machines« fordert: »Stellen Sie sich das Sportvergnügen der Zukunft vor«. Na gut, der Tester gibt sein Bestes – rübensaftgetriebene Replikanten-Rennpferde, transparente Titan-Tennisschläger, ferngelenkte Flausch-Fußbälle? Leider alles daneben, Merit ist zur Propagierung des brandneuen Themas »Spielfigur sucht Ausgang« nur kein besserer Packungstext eingefallen. Sie steuern einen Roboter durch zweidimensional gezeigte Gangsysteme, in denen sich allerlei Gegner tummeln. Die rammen uns oder schießen aus der Ferne, wir ballern Haken schlagend zurück. Die Aufgabe in jedem Level besteht lediglich darin, ihn wieder zu verlassen – kein Wunder, auch ein Roboter erträgt geballte Häßlichkeit nicht allzu lange. Die Flucht erfolgt unter Zeitdruck und setzt in aller Regel den Einsatz diverser Schlüssel voraus. Zudem sind Geheimtüren zu finden, Röhren und Einbahnstraßen erschweren die Orientierung. Am Ende jeder »Mission« folgt eine Endabrechnung, die sich direkt in Ihrem Geldbeutel niederschlägt (zu früh gefreut – natürlich ist der im Spiel gemeint).

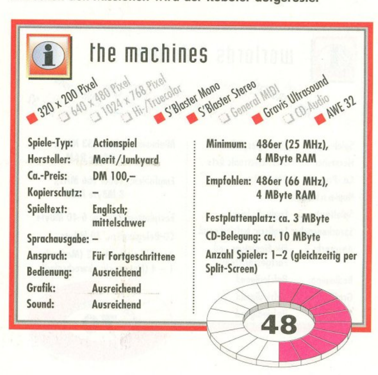
Zwischen den Levels gibt man seinen Verdienst für Reparaturen, Insider-Tips oder neue Gerätschaften aus. Der Roboter verfügt über mehrere Ausstattungsmerkmale wie Kommunikationsmodul, Waffe oder Energieschild. Durch den Kauf besserer Ausrüstung frisieren Sie den Blechheini immer weiter auf, was sich dann in der nächsten Mission auswirkt: Mit einem schwächlichen Hilfsmotor ausgerüstet, kommt man natürlich weniger flott voran, als mit dem neuesten Superduper-Triebwerk. Zudem gibt's eine Werkstatt (auf Wunsch mit manueller Reparatur via Mini-Denkspiel), ein Wettbüro sowie einen Zwei-Spieler-Modus. **(la)**



Zwischen den Missionen wird der Roboter aufgerüstet

jörg langer

Wenn »The Machines« auf zwei Testrechnern nicht im Soundblaster-Modus einer SB 16 läuft und sich standhaft weigert, den Joystick richtig zu kalibrieren, läßt dies auf technische Schlamperei schließen. Weitere Nerv-Details sind das Nichtvorhandensein der sich anbietenden Maus-Unterstützung, sowie die idotische Tastenbelegung. Letztere läßt sich zwar ändern, doch gespeichert wird die neue Konfiguration nicht. Die Grafik läßt zudem Programmierer von C 64-Emulatoren betrübt in Richtung Arbeitsamt davonschleichen – mir ist unbegreiflich, wie jemand heutzutage solche Pixelbrocken in die Landschaft setzen kann. Das eigentliche Spiel macht aber trotz dieser Mängel eine Zeitlang Spaß, man hat halt den Amiga-Klassiker »Rock'n Roll« mit etwas »Gauntlet«-Flair verkuddelt. Das ständige Verbessern des eigenen Roboters sorgt für begrenzte Spielfreude, vor allem aufgrund mancher Schwarzmarkt-Extras, deren Funktion sich erst im folgenden Einsatz offenbart. Nach einer Weile wird das ewige Ausgang-Suchen aber öde, zumal es einige unfaire Sackgassen gibt. Außerdem ist mir ein Programm, bei dem ich fürs Speichern in der Spielwährung »bezahlen« muß, zu benutzerfeindlich.



the machines

320 x 200 Pixel · 640 x 480 Pixel · 1024 x 768 Pixel · Hi-/Truecolor · S'Blaster Mono · S'Blaster Stereo · General MIDI · Gravis Ultrasound · CD-Audio · AWE 32

Spiele-Typ:	Actionspiel
Hersteller:	Merit/Junkyard
Ca.-Preis:	DM 100,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; mittelschwer
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Fortgeschrittene
Bedienung:	Ausreichend
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Ausreichend

Minimum:	486er (25 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 4 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 3 MByte
CD-Belegung:	ca. 10 MByte
Anzahl Spieler:	1–2 (gleichzeitig per Split-Screen)

48


PC SPIELE TESTS
INTERAKTIV
TIPS & TRICKS
PC PLAYER
MACHT SPASS
GESCHENK-ABO
Mit 3 Weihnachtssternen ausgezeichnet
Jetzt beginnt das einzig wahre Weihnachtsfest – mit dem PC PLAYER / PC PLAYER plus Geschenk-Abo.
PC PLAYER / PC PLAYER plus bringen 12 Monate lang Spielespaß frei Haus mit Super-Demospielen, Tests, Tips & Tricks, Kaufempfehlungen und vielem mehr. Zum feierlichen Überreichen senden wir Ihnen eine Geschenkurkunde.
Übrigens: als Christkind sparen Sie beim Verschenken fast 15% gegenüber dem Einzelheftpreis. Gleich Coupon einsenden. Wir wünschen Ihnen eine fröhliche Spieleweihnacht.
☐ Ja, ich will das PC PLAYER Jahresabo für nur DM 72,- verschenken.
☐ Ja, ich will das PC PLAYER plus Jahresabo für nur DM 129,69 verschenken.
☐ befristet auf ein Jahr (12 Ausgaben)
☐ unbefristet (12 Ausgaben jährlich)
Die Rechnung erfolgt an:
Name, Vorname
Straße, Nr.
PLZ/Ort
Datum/1. Unterschrift
Das Geschenkabo geht an folgende Adresse:
Name, Vorname
Straße, Nr.
PLZ/Ort
Senden Sie ab der nächst erreichbaren Ausgabe PC PLAYER bzw. PC PLAYER plus, regelmäßig frei Haus mit 15% Preisvorteil (PC PLAYER: DM 6,- pro Heft, statt DM 7,-/ PC PLAYER plus: DM 10,80 statt DM 12,80) an nebenstehende Adresse.
Sollte sich die Lieferadresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, die neue Adresse dem Verlag mitzuteilen.
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
Datum/2. Unterschrift
CPP 61
Coupon ausschneiden und einsenden an:
PC PLAYER
Aboservice CSJ,
Postfach 14 02 20,
80452 München.
Oder faxen 089/ 20 24 02 15
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

DAGGER'S RAGE



Gegen die gut gerüsteten gegnerischen Gleiter hat es der Spieler schwer

Eine Weltraumballerei mit gerenderten Gleitern: Durch solche mäßig originellen Zutaten will Microforum die Actionfreunde hinterm warmen Ofen hervorlocken.

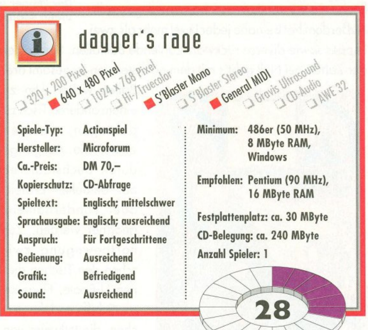
Die bösen Piraten des Vek-Imperiums machen die Galaxis unsicher. Um diesem Übel zu begegnen, haben die Vereinten Planeten die Schaffung einer Pilotengilde mit eigenständiger Führung genehmigt. Als Pilot namens Dagger nimmt der Spieler Platz im Cockpit eines ihrer Kampfgleiter. Ein langes Intro zeigt unter anderem, wie der Held durch den Boß instruiert wird.

Nach dem zweifelhaften Genuß des Intro-Gesülzes stellen Sie Steuerungsart (Tastatur, Gamepad oder Joystick) und Bildqualität (in fünf Stufen) ein. Dann begibt sich der angehende Pilot zum Hangar, wo er die fünf Waffenbänke seines Schiff es mittels Startkapital hoffnungsvoll aufrüstet. Je nach finanzieller Situation können hier außer den Waffen auch Schild und Motor umgerüstet oder das ganze Schiff ver- bzw. neu gekauft werden. Es gibt zunächst vier Gleiter-Typen unterschiedlicher Bewaffnung, Ladekapazität und Wendigkeit. Natürlich kann sich ein Rookie mangels Kohle noch nicht soviel Schnickschnack leisten. Damit sich das ändert, müssen Aufträge her. Also ans Terminal der Gilde gestürmt bzw. geklickt, einen von vier Aufträgen rausgepickt und endlich kann's losgehen.

Der eigene Flieger bewegt sich träge und verfügt zunächst über zu magere Bewaffnung im Vergleich zum Gegner. Außerdem ruckelt das Ganze selbst auf einem Pentium mit 16 MByte RAM ohne Ende. **(ms)**



Schon das häßliche Intro nährte Zweifel, ob es sich hier nicht womöglich um ein Shareware-Produkt handelt. Dann hätte diesem Spiel zumindest noch ein gewisser Gnaden-Bonus zugestanden werden müssen. Aber ein Programm mit derart grauslichen Animationen in den Zwischensequenzen im Verbund mit abgedroschener Story und schlechter Spielbarkeit zum Vollpreis? Musik und Soundeffekte reißen auch keinen vom Hocker und die halbwegs brauchbare Sprachausgabe wird durch einschläfernde Laberstimmen zunichte gemacht. Selbst Actionfans drehen lieber ab, denn im Genre der Weltraum-Ballerspiele gibt es einfach zuviel hochkarätige Konkurrenz. Da hält man sein Kleingeld doch lieber für Wing Commander 4 zusammen.



dagger's rage

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Actionspiel
Hersteller:	Microforum
Ca.-Preis:	DM 70,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; mittelschwer
Sprachausgabe:	Englisch; ausreichend
Anspruch:	Für Fortgeschrittene
Bedienung:	Ausreichend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Ausreichend
Minimum:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM, Windows
Empfohlen:	Pentium (90 MHz), 16 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 30 MByte
CD-Belegung:	ca. 240 MByte
Anzahl Spieler:	1

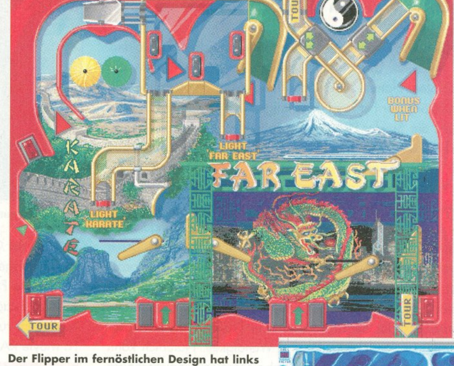
28

PINBALL WORLD

Sie wollten schon immer mal eine Weltreise machen, hatten aber nie das nötige Kleingeld? 21st Century bietet Ihnen wenigstens die Gelegenheit, um den Globus zu flippern.

Nach Phantasien und Illusionen greifen die Flipper-Spezialisten von 21st Century jetzt nach handfesteren Themen, um Sie an neue Tische zu locken. »Pinball World« entführt den Spieler auf eine Reise rund um den Globus. Ziel des Touri-Gebumpers ist es, alle Levels zu erreichen, die verschiedene Erdteile, Länder und Städte repräsentieren.

Man wählt zunächst einen von drei Schwierigkeitsgraden und muß dann am Auswahltisch nur noch das Ziel des gewünschten Startflippers für die Welttour treffen. Auf nahezu allen Spielflächen wird vertikal und horizontal gescrollt. Außerdem hat beinahe jeder Level mehr als zwei Flipper sowie diverse rückwärtszählende Ballfallen. Steht einer der Zähler bei Null geht's mit dem nächsten von insgesamt drei Bällen weiter. Um zu einem anderen Tisch zu gelangen, müssen zuerst die Ausgänge durch Buchstabieren des aktuellen Erdteil- oder Ländernamens geöffnet werden. Zur Fortbewegung zwischen den Tischen dienen U-Boote, Flugzeuge, Schiffe und dergleichen, die teilweise von Ihnen gesteuert werden.



Der Flipper im fernöstlichen Design hat links unten sogar einen beweglichen Schläger



Am Afrikaflipper führt der Weg zum Bonustisch über die Sphinx

Grafisch bietet die Welttour zwar viel Abwechslung, nur sind einige Tische fast überladen und dadurch unübersichtlich. Den zahlreichen Gags fällt ab und an die physikalische Präzision zum Opfer. Ärgerlich, wenn recht spät gescrollt wird oder der Kugellauf manch unvorhersehbarer Schwankung in puncto Geschwindigkeit unterliegt. Die ländercharakteristischen Soundeffekte passen recht gut, an eine Speicheroption wurde auch gedacht. **(ms)**

In der Arktis herrscht ein böiger Wind

monika stoschek

Ein typischer Vertreter für die Radikalo-Schublade »Love it or leave it!«. Wer physikalisch absolut korrekt umgesetzte Flippersimulationen bevorzugt, sollte diese Welttournee lieber nicht unternehmen. Denn hier geht's keinesfalls um bierernstes Flippern und endlose Punktzahlen, sondern um detailverliebtes Spiel auf üppig gedeckten Tischen. Es stecken derart viele witzige Ideen drin, daß man vom eigentlichen Geschehen häufig abgelenkt wird. Abwechslung und Flipper-Vielzahl sorgen mit Gags und Detailverliebtheit für einige Motivation. Wer nicht gleich sauer wird, wenn die Kugel sich auch mal wider die Physik unversehens verabschiedet, sollte sich auf diese gagreiche Weltreise begeben.



pinball world

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ☐ AWE 32

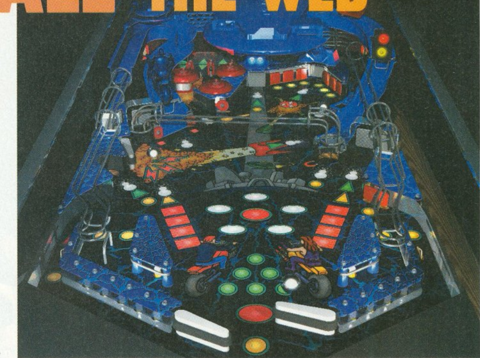
Spiele-Typ:	Flipper
Hersteller:	21st Century
Ca.-Preis:	DM 100,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut

Minimum:	386er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 5 MByte
CD-Belegung:	ca. 50 MByte
Anzahl Spieler:	1

68

PRO PINBALL THE WEB

Wieviele Flipper braucht der Mensch? Jede Menge – glaubt zumindest Empire. »The Web« ist der Auftakt zu einer Serie von Simulationen echter Groschengräber aus der Spielhalle.



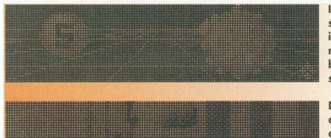
Hier sehen Sie »The Web« in der höchsten Auflösung von 1024 x 768 bei 32.000 Farben

In der Serie »Pro Pinball« sollen Original-Flipper möglichst genau auf dem PC simuliert werden. Der Erstling »The Web« orientiert sich an einem Wiliams-Flipper und ist vom Schläger bis zur Rampe auf einem Silicon-Graphics-Computer durchgerendert worden. Wenn Ihre Super-VGA-Karte über 4 MByte Video-RAM verfügt, wird Ihnen eine höchstmögliche Auflösung von 1024 x 768 bei 32.000 Farben geboten. Aber auch mit 2 MByte auf der Grafikkarte lassen sich beachtliche 800 x 600 Pixel bei ebensovielen Farben fahren. Immerhin 256 Farben in 800 x 600 erhält man mit 1 MByte Videospeicher.

Der in Blautönen gehaltene Tisch hat drei Schläger, mit denen die Kugel über mehrere Rampen auf die Jagd nach Loops und Combos geschickt wird. Außerdem wimmelt es überall von kleinen Spinnen, die den Weg zu den zahlreichen Ballfallen und Tunnels anzeigen. Bis zu vier Spieler dürfen um den Highscore zocken, wobei aus sechs verschiedenen Blickwinkeln gespielt werden kann, die immer den kompletten Tisch zeigen.

Mit je drei Bällen jagen Sie dem Jackpot hinterher. Ein halbes Dutzend Missionen warten darauf, aktiviert zu werden. Zu Beginn jeder Aufgabe wird in der großen Dot-Matrix angezeigt, welche Ziele dabei unter Zeitdruck zu treffen sind. Während bei »Ammo Dump« die gar nicht so leicht zu erreichende Bumper herhalten, müssen Sie bei »Skycraper Ride« die Kugel fünfmal über die Außenbahnen rundum schießen, ehe Sie diese im mittleren Loch am Tischkopf versenken. Nicht nur beim Multiballspiel (bis zu 6 Kugeln) werden Erfolge und Mißerfolge mittels Sprachausgabe anfeuernd bis hämisch kommentiert.

Im Video-Mode schießt man in einer Ballersequenz auf der LCD-Anzeige alle Asteroiden ab, Punkte hingegen müssen aufgesammelt werden und der Extraball zuletzt ebenso. Bei allen Missionen laufen in der Punktanzeige tolle Animationen ab (z.B. rangeln zwei Motorradfahrer um Platz auf der Fahrbahn). **(ms)**



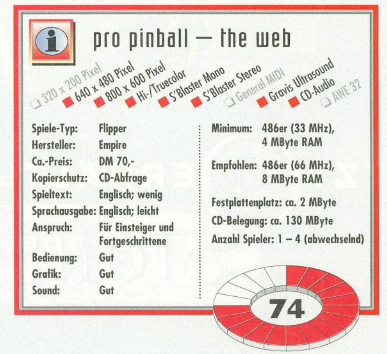
In einem Zwischenspielchen im Punktefeld muß gezielt geballert bzw. gesammelt werden

Der Biker auf der Suche nach dem Rivalen

monika stoschek

Scrolling war gestern – heute ist Pro Pinball! Dieser Flipper ist so realistisch umgesetzt, daß er den Weg in die Kneipe erspart. Wer schon immer eine echte Pinball-Simulation gesucht hat, ohne lästiges Scrolling und dafür mit allen Features der blechernen Vorbilder, sollte hier zugreifen.

Ein gewisser Suchtfaktor kann nicht in Abrede gestellt werden, denn man möchte diese physikalisch toll umgesetzte Maschine voll beherrschen. Weil nach einiger Übung faire Erfolgschancen bestehen, bleibt die Motivation hoch. Einschränkendes Manko: Vollen Spaß gibt's nur, wenn man die für seinen Rechner ideale Einstellungen in puncto Auflösung, Grafikdetail und Blickwinkel gefunden hat. Zweites Manko: Es ist halt nur ein einzelner Tisch. Flipper-Puristen haben von dieser Simulation jedoch mehr als von einem Fantasy-Potpourri à la »Pinball World«.



pro pinball – the web

❑ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ■ 800 x 600 Pixel ■ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ❑ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ❑ AWE 32

Spiele-Typ:	Flipper
Hersteller:	Empire
Ca.-Preis:	DM 70,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	Englisch; leicht
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Gut

Minimum:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 2 MByte
CD-Belegung:	ca. 130 MByte
Anzahl Spieler:	1 – 4 (abwechselnd)

74

Interplay™

JETZT ERHÄLTLICH!



FÜR PC CD-ROM

Treten Sie ein in eine neue Dimension des Computerspiels.







Stonekeep ist das phänomenale Ergebnis eines ganzen Teams von Produzenten, Designern, Programmierern und Künstlern, die fast 30 Jahre lang an der Erstellung dieses Spiels gearbeitet haben.

Hollywoodreife Special-Effects, modernste Sound-Effects, digitale Musikbearbeitung und atemberaubende „life-action“ Filmsequenzen machen Stonekeep zu einem unvergleichlichen Ergebnis.

3D-gerenderte Verliese und Kreaturen gepaart mit echten Schauspielern und brandneuen Special-Effects lassen eine neue Dimension des Computerspiels entstehen - realistisch wie nie zuvor.

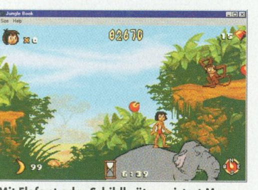


DAS DSCHUNGELBUCH

Sie wollten doch schon immer mal Bananen werfend von Liane zu Liane hüpfen? Das »Dschungelbuch«-Jump-and-Run setzt ganz auf den Charme der Disney-Filmvorlage.

Oh Wunder der Technik: Man gebe seinen Programmierern 18 Monate Zeit und Windows 95 – und schon bekommen sie die Umsetzung eines 16-Bit-Videospiels hin! Wenn der geneigte PC-Kunde auch noch eine schnelle Kiste mit guter Grafikkarte hat, sind Scrolling und Animationen sogar ruckfrei. Sappradi!

Ein wenig Spott ist nicht völlig verkneifbar, wenn man sich dieses Spiel zum Disney-Zeichentrickklassiker »Das Dschungelbuch« ansieht. Warum man nun unbedingt Windows 95 braucht, um einen Hosenmatz von Liane zu Liane hüpfen zu lassen, soll uns aber nicht weiter beschäftigen. Nach den großen Erfolgen von »Aladdin« und »König der Löwen« war es jedenfalls nicht verwunderlich, daß Virgin sich um weitere Spielerechte an Disney-Filmen bemühte. Das anerkanntermaßen geniale »Dschungelbuch« entstand schon in den späten 60er Jahren, sorgt aber bei Wiederaufführungen mit schöner Regelmäßigkeit für volle Kinosäle.



Mit Elefant oder Schildkröte meistert Mowgli gefährliche Passagen



Wer alle Diamanten einsammelt, erspielt sich den Zugang zur Bonushöhle

Bei der Software-Interpretation ließ sich der Innovationsdrang der Designer zügeln; das Programm spielt sich wie eine Art Aladdin im Urwald. Durch rund ein Dutzend Levels lassen Sie Mowgli laufen, springen und an Lianen herumhangeln. Elefanten, Vögel oder Schildkröten dienen als Transportmittel, um wirklich alle Ecken der weit verzweigten Levels zu erkunden. Um eine Stufe zu beenden, muß man eine bestimmte Anzahl von Edelsteinen aufsammeln und dann den Ausgang finden. Mitten in der schönsten Trickfilm-Wildnis gibt's auch Früchte (Bonuspunkte), Herzchen (Lebensenergie) und diverse Wurfgeschosse, mit denen Mowgli freche Viecher wegputzt.



An der Liane hängend warten wir ab, bis der rote Flatterunhold vorbei ist

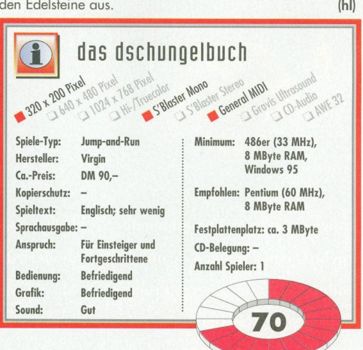
Zwar ist man anfangs mit reichlich Mowglis ausgestattet, aber in höheren Levels halten solche Bildschirmleben-Vorräte nicht lange vor: Ein paar Sprünge in den Abgrund und adios. Zwar darf man mit »Continue« einige Male im selben Level weitermachen. Spielen Sie am nächsten Tag weiter, müssen Sie wieder von vorne anfangen. Die drei Schwierigkeitsgrade wirken sich lediglich auf die Mindestanzahl der aufzusammelnden Edelsteine aus. **(hl)**

heinrich lenhardt

So mancher Fluch erschüttert das Dschungelbuch. Keine Paßwörter und kein Speichern des Spielstands – dürftig. Dschungel-Konkurrent »Pitfall« läßt einen wenigstens die Levels überspringen, die man einmal geschafft hat.

Schade ob solcher Schnitzer, denn im Prinzip ist dieses niedliche Jump-and-Run das ideale Weihnachtsspiel für die ganze Familie. Die Grafik bringt einiges vom Charme der Filmvorlage rüber und die Erkundung der umfangreichen Levels spornt durchaus an. Im großen Fenster läuft der Spaß aber erst bei geeigneter Hardware adrett animiert: Auf einem 486er müht sich die Kiste sichtbar mit dem Scrolling ab.

Wer letztes Jahr mit Aladdin zufrieden war, wird das Dschungelbuch mögen. Jump-and-Run-Kenner mit Windows 95 haben allerdings eine aktuelle Alternative: Activisions Pitfall-Revival hat zwar keinen Disney-Charme, peppt seine Urwald-Levels aber mit abwechslungsreicherem Design auf.



das dschungelbuch

■ 320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Jump-and-Run
Hersteller:	Virgin
Ca.-Preis:	DM 90,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; sehr wenig
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM, Windows 95
Empfohlen:	Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 3 MByte
CD-Belegung:	–
Anzahl Spieler:	1

70

DAS nennen wir Weihnachtspreise!

CROSS Computersystems GmbH

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action — 2: Simulation — e : engl. Spiel
3: Adventure — 4: Sport — e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel — 6: Geschickl. — d : komplettdeutsch
7: Sammlung — 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

CD SPIELE

Titel	Sprache	Genre	Preis
3D Pinball Outpost	d	1	69.-
11 th Hour *	e/d	8	87.-
Aces Collection (3x Aces)	e/d	3	55.-
Aces of the Deep Mission	d	zus	39.-
Across the Rhine	d	2	99.-
Action Soccer	d	4	74.-
Air Power	d	2	79.-
Alien Odyssey *	d	1	65.-
Alone in the Dark II incl. I	d	3	65.-
Alone in the Dark III	d	3	59.-
Apache Longbow	d	2	79.-
Ascendancy	d	8	79.-
Battle Isle III	d	8	79.-
Battle Race *	e/d	1	69.-
Bazooka Sue *	d	3	85.-
Biing	d	2	69.-
Bioforge	d	3	69.-
Bleifuß	d	2	55.-
Buried in Time *	d	2	79.-
Burn Cycle	d	2	79.-
Burning Steel II	d	2	39.-
Braindead 13 *	d	3	69.-
Capitalism	d	8	77.-
Carribean Desaster *	d	2	85.-
Carrier Strike Force *	d	2	75.-
Civil War (Amerika)	d	8	79.-
CIV Net *	d	8	89.-
Colonization	d	8	85.-
Command Aces of the Deep	d	3	84.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	65.-
Command & Conquer	d	8	79.-
Command & Conquer II *	d	8	88.-
Commander Blood	d	2	39.-
Creature Shock	e/d	1	89.-
Crusade	d	8	79.-
Crusader - No Remorse	d	2	79.-
Cyberia	d	1	49.-
Cyberia II *	d	2	89.-
Daedelus Encounter	d	2	89.-
Das Schwarze Auge I	d	3	39.-
Der Planer 2 *	d	2	79.-
Der Reeder	d	2	75.-
Der Seelenturm *	d	5	69.-
Descent	e/d	1	49.-
Destruction Derby	e/d	1	85.-
Discworld	d	1	69.-
Dragon Lore	d	3	65.-
Dungeon Master II	d	5	79.-
Dungeon Keeper *	d	3	89.-
Dune II	d	2	39.-
Earth Siege	d	8	79.-
Earth Siege Expansion CD	d	zus	49.-
Elder Scrolls II *	e	5	84.-
Entornorph *	e/d	5	74.-
F1 Grand Prix 2 *	d	2	99.-
Fade to Black	d	1	86.-
Fatal Racing	e/d	2	64.-
FIFA Soccer 96	d	4	79.-
Fighter Duell *	d	3	65.-
Flight Commander II	d	2	69.-
Flight of the Amazon Queen	d	3	76.-
Flight Unlimited	d	3	89.-
Frankenstein *	d	2	99.-
Future Dimension *	d	1	59.-
FX - Fighter	d	1	79.-
Hardball 4	d	7	74.-
Heart of Darkness *	d	2	89.-
Hi-Octane	d	1	89.-
Hattrick!	d	4	79.-
Höhlenwelt	d	3	59.-
Incredible Machine 2 *	d	8	79.-
Indy Car Racing II *	d	2	74.-
Jagged Alliance	d	8	89.-
Jewels of the Oracle	d	3	79.-
Kaiser Deluxe	d	2	59.-
Kings Quest Coll. 1-6	e/d	3	33.-
Kings Quest 7	d	3	59.-
Larry Collection 1-6	e/d	7	66.-
Legend of Kyrandia 3	d	3	74.-
Lemmings 3D	e/d	8	89.-
Little Big Adventure	d	3	69.-
Mad TV 2 *	d	2	79.-
Magic Carpet Plus	d	1	89.-
Magic Carpet Hidden Worlds	d	zus	39.-

CD SPIELE

Titel	Sprache	Genre	Preis
Magic Carpet II	d	1	79.-
Maniac Mansion 2 DOTT	d	3	39.-
Mechwarrior II	e	1	55.-
Mega Pack III	e	sam	69.-
Monopoly *	d	8	67.-
Mortal Coil *	e/d	1	59.-
Nascar Track Pack	e/d	zus	39.-
NBA Live '96 *	d	4	79.-
NBA Jam Tournament	e/d	4	85.-
Need for Speed	d	2	79.-
NHL Hockey 96	d	4	79.-
Panzer General II (W95) *	d	8	79.-
Perfect General II	e/d	3	75.-
PGA Tour Golf 96'	e/d	2	79.-
Phantasmagoria (7 CDs) *	d	3	89.-
Pinball Fantasies Deluxe	e/d	2	69.-
Pinball Illusions	e/d	2	69.-
Pinball Wizard 2000 *	e/d	2	69.-
Pitfall (WIN95)	e/d	1	76.-
Police Quest IV	d	3	77.-
Police Quest Coll. 1-4 *	e/d	3	79.-
Primal Rage	e/d	1	79.-
Project Paradise *	e/d	1	79.-
Pro Pinball The Web *	d	2	55.-
Psycho Pinball	e	1	69.-
Quake * (ID-Soft !!)	e	1	89.-
Rebel Assault 2 *	e	1	68.-
Red Ghost *	d	8	89.-
Sam & Max	d	3	75.-
Sensible World of Soccer *	d	4	66.-
Shell Shock *	d	2	69.-
Shivers *	e/d	3	74.-
Sim City 2000 Collection	d	2	89.-
Sim Isle *	d	2	79.-
Sim Town *	d	2	79.-
Sim Tower *	d	2	84.-
Simon the Sorcerer II	d	3	76.-
Slipstream 5000	e/d	2	65.-
Space Quest 6	d	3	75.-
Space Marines	d	8	77.-
Star Trek A Final Unity	d	2	99.-
Sternenschweif DSA II	d	3	69.-
Steel Panther *	d	2	76.-
SU 27 Flanker *	e/d	2	76.-
Ran Soccer	d	4	74.-
Ravenloft Stone Prophet	e/d	8	49.-
System Shock	d	3	79.-
Tek War *	e/d	1	59.-
Terminal Velocity	e/d	1	75.-
Tie Fighter incl. Mission (3.5)	d	2	99.-
Tie Fighter Mission Def.o.Emp.	d	zus	29.-
Tilt	d	2	49.-
Theme Park	d	2	74.-
The Lost Eden	e/d	3	79.-
Thunderscape *	d	5	79.-
Thunderhawk 2 *	d	2	69.-
Total Distortion *	e	2	74.-
Torin's Passage *	d	3	84.-
Transport Tycoon Deluxe *	d	2	89.-
Transport Tycoon World Editor	d	zus	39.-
Trivial Pursuit *	d	8	74.-
US NAVY Fighters Gold	d	2	88.-
USS Ticonderoga	e/d	8	75.-
Vollgas	d	3	79.-
Warcraft II *	d	2	74.-
Westwood Compilation *	d	sam	74.-
Willi Lembkes Fußball Man. *	d	2	64.-
Wing Commander 3	d	1	99.-
Wing Commander 4 *	d	1	99.-
Werewolf vs Comanche	e	2	69.-
Whales Voyage II	d	3	89.-
WipeOut *	d	2	89.-
Woodruff - Schnibble o. A.	d	3	75.-
Z *	d	8	69.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, CD32, Playstation, Erotik, Shareware und Phillips CD-i. Fordern Sie unseren **Gesamtkatalog** an. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team

Händleranfragen erwünscht !

Angebote

Titel	Sprache	Genre	Preis
7 th Guest	e/d	3	25.-
Burning Steel 3	e/d	2	39.-
Dune II	d	3	29.-
Dschungelbuch (PC 3.5))	d	3	39.-
Dreamweb	d	3	29.-
Hand of Fate	d	2	33.-
Indy Car Racing	e/d	2	29.-
Labyrinth of Time	e/d	3	29.-
Lands of Lore	d	3	29.-
Monkey Island I oder II je	d	3	37.-
NHL Hockey 94	e/d	4	29.-
Panzer General	e/d	2	44.-
Pirates Gold	d	3	39.-
Popolous II + Powermonger	e/d	2	33.-
Privateer	e/d	2	33.-
Sim City Enhanced	d	2	29.-
Simon the Sorc. 1+2 incl Shirt	d	3	84.-
Space Hulk Classic *	d	1	29.-
SSN 21 Seawolf	d	2	33.-
Star Trek 25th Anniversary	d	3	29.-
Syndicate Plus	d	2	33.-
The Hidden Below	d	1	25.-
Ultima 7 Classic	e/d	5	29.-
Ultima Underworld 1+2	e/d	5	29.-
X-Com Terror from the Deep	d	2	39.-
Wing Commander II	e/d	2	33.-

Nicht aufgeführte Titel auf Anfrage

Hardware

Artikel	Preis
Aktion Replay MK4 V4.3	149.-
CD-ROM ATAPI 2 Speed	99.-
Conner 1275 MB CFSA	419.-
Game Card Eliminator	44.-
Joystickumschalter (1 oder 2 Player)	39.-
Gravis Analog Pro Joystick	55.-
Gravis Firebird	119.-
Gravis Phoenix	179.-
Gravis Gamepad	35.-
Gravis Ultrasound Max	299.-
Thrustmaster Flight 2	129.-
CH Paddles incl. Nascar Rac.	109.-
CH Flight Stick	89.-
CH Combat Stick	149.-

Lösungen

Titel		Preis
Alone in the Dark 3		19.90
Bioforge		19.90
Creature Shock		19.90
Das Schwarze Auge 1 oder 2	je	24.80
Dark Forces		19.90
Death Gate		19.90
Discworld		19.90
Dungeon Master II		19.90
Flight of the Amazon Queen		19.90
Höhlenwelt Saga Teil 1		19.90
Indiana Jones 4		19.90
King`s Quest 7		19.90
Lands of Lore		19.90
Legend of Kyrandia III		19.90
Might & Magic 3 oder 4	je	19.90
Might & Magic 5 incl. World of Xeen		19.90
Monkey Island 1 oder 2	je	19.90
Phantasmagoria		19.90
Prisoner of Ice		19.90
Ravenloft Strahd`s Possesion		19.90
Ravenloft Stoneprophet		19.90
Sam & Max		19.90
Simon the Sorcerer II		19.90
Space Quest 6		19.90
Star Trek TNG A Final Unity		19.90
System Shock		19.90
Ultima 8 Pagan		19.90
Ultima Underworld 1 oder 2	je	19.90
Vollgas		19.90
Woodruff		19.90
Wizardy 7		19.90
11 th Hour *		19.90
Stonekeep *		19.90

Wir führen alle Hint-Shop Lösungen !

Unsere Spiele des Monats:

Warcraft 2
Die Schlacht um Azeroth geht weiter ! Zu Land, zu Wasser und in der Luft !
Komplett deutsch — nur 74.-



Top - Spiele auf CD ROM

The Riddle of Master Lu — Anleitung deutsch — nur 65.-

"Z" * — Das Echtzeit-Strategiespiel von den Bitmap Brothers! — Komplett deutsch — nur 66.-

Wetlands * — Action vom Feinsten! — Anleitung deutsch — nur 69.-

The Dig — LucasArts neuestes Adventure — Komplett englisch — nur 69.-

Wing Commander 4 * — Oskarverdächtig! — Komplett deutsch — nur 99.-

Ran Soccer — So realistisch kann Fußball sein! — Komplett deutsch — nur 74.-

T.F.X EF 2000 * — Komplett deutsch — nur 79.-

Destruction Derby — Komplett deutsch — nur 85.-

Rebel Assault 2 — Möge die Macht mit uns sein!! — **The Dig** — Super Adventure! — Komplett englisch — nur 68.-

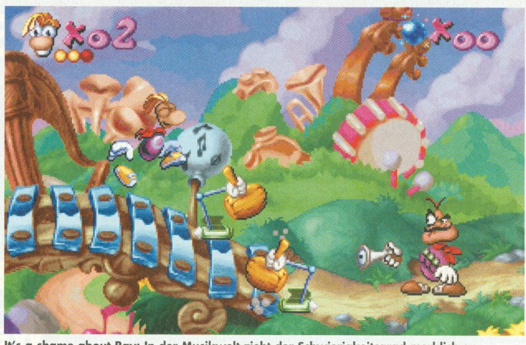
WWF Wrestlemania * — Anleitung deutsch — nur 79.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berrechnen wir 30 DM Kostenpauschale !
* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 12.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Auf Wunsch versenden wir ohne Aufpreis in Sicherheitsverpackungen !

RAYMAN

UBI-Soft treibt's bunt: Hüpfspiel-Held Rayman hat neben drolliger Optik auch spielerische Qualitäten drauf.



It's a shame about Ray: In der Musikwelt zieht der Schwierigkeitsgrad merklich an.

Als UBI-Soft erstmals über ein Jump-and-Run mit dem herzigen Helden »Rayman« sinnierte, war die bonbonfarbige Niedlichkeits-Orgie zunächst nur für Ataris Jaguar-Konsole geplant. Die verkaufte sich indes in deprimierenden Stückzahlen, so daß flugs Umsetzungen für Hardware mit optimistischerem Verbreitungs-Potential beschlossen wurden. Neben Playstation und Saturn wird jetzt auch der PC von Rayman beehrt – nicht schlecht für einen Computer, auf dem jahrelang die 16-farbige Shareware-Welt von »Commander Keen« das Jump-and-Run-Eldorado repräsentierte. Die Story ist so klebrig-naiv wie die Hintergrundgrafik: Unser Held muß Kisten mit gefangenen Electoons sprengen. Jene Knuffelwesen wurden von einem gewissen Großen Protoon aus nicht näher nachvollziehbaren Gründen geknechtet.





Och, ich hab' dich lieb: Kaum hat Rayman den garstigen Obergegner besiegt, erklärt er diesem die Freundschaft – und wird postwendend durch den nächsten Level befördert.

Beim Namen der guten Fee Betilla neigt man zu Gedanken an leckere Pasta; sie spendiert aber keine Nudeln, sondern Zusatzfähigkeiten. Anfangs kann Rayman nur springen, doch wiederholte Meetings mit Miß Fee bescheren ihm Sonderkräfte. So wirft er alsbald einen gegnerplättenden Boxhandschuh oder kann sich plötzlich an Abgründen festhalten. Ein Tarzan-Derivat stiftet außerdem treibfreudiges Saatgut: Per Feuerknopf läßt man die Kletterhilfe an einer beliebigen Stelle sprießen. Nach einem gemütlichen Beisammensein mit Elfen-Kumpels schrumpft unser Held vorübergehend gar auf Winzgröße.

Auf den zweiten Blick gibt's noch einige andere spielerische Besonderheiten. So ist der Levelaufbau nicht streng linear. Sie sollten immer wieder in alte Stufen zurückkehren, um dank neuer Fähigkeiten bislang unerreichbare Regionen zu erkunden. Auf einer Landkarte wählen Sie, welche Welt Rayman als nächste besuchen soll. Hier kann auch der Spielstand gespeichert werden. Einige Gegner verhalten sich für Jump-and-Run-Verhältnisse relativ intelligent: Sie watscheln nicht stupide durch die Gegend, sondern reagieren auf die Bewegungen unserer Spielfigur.

Auf verschiedene Schwerigkeitsgrade müssen Sie ebenso verzichten wie auf eine Punktezählung. Dafür läßt sich die Grafikqualität in drei Stufen einstellen. Die volle Farbdröhnung mit Parallax-Scrolling bleibt ein Fall für Pentiums. **(hl)**

heinrich lenhardt

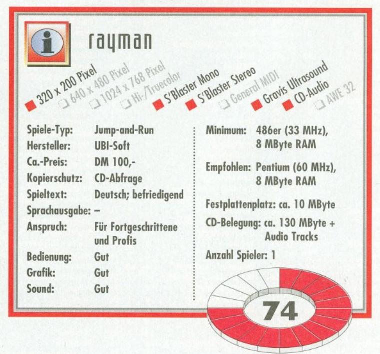
Schau an, da stiehlt ein Nobody der Disney-Umsetzung »Das Dschungelbuch« die Schau. Rayman hat die buntere Grafik, das intelligentere Leveldesign und die größere spielerische Abwechslung. Von den langsam wachsenden Fähigkeiten bis zur gelegentlichen Speicher-Option wirkt UBI-Softs flotter Hüpfer sehr durchdacht.

Mit dem schnellen Level-Durchhuschen ist's nicht getan. Viel gibt es zu entdecken: Extraleben harren an entlegensten Stellen und auch die geknechteten Electoons wollen erst mal gefunden werden.

Dank tadelloser Steuerung (Joypad wärmstens empfohlen) bleiben auch Ecken mit pixelgenauen Sprunganforderungen schaffbar.

Nur die an einigen Stellen »nachwachsenden« Gegner sorgen manchmal für zuviel Hektik. Wer nicht so leicht in Panik gerät und gnadenlos niedliches Hüpfwerk schätzt, wird von Rayman sehr angetan sein.

Neben Activisions finessenreichen »Pitfall« – The Mayan Adventure repräsentiert er das Beste, was das Jump-and-Run-Genre derzeit auf dem PC zu bieten hat.



rayman

■ 320 x 200 Pixel ❑ 640 x 480 Pixel ❑ 1024 x 768 Pixel ❑ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ❑ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ❑ AWE 32

Spiele-Typ: Jump-and-Run
Hersteller: UBI-Soft
Ca.-Preis: DM 100,-
Kopierschutz: CD-Abfrage
Spieltext: Deutsch; befriedigend
Sprachausgabe: –
Anspruch: Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung: Gut
Grafik: Gut
Sound: Gut

Minimum: 486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen: Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 10 MByte
CD-Belegung: ca. 130 MByte + Audio Tracks
Anzahl Spieler: 1

74

DIGITAL ARCADE



Nach »Microsoft Arcade« und Activisions »Atari Action«-Packs rückt schon die nächste Evergreen-Sammlung an. Sechs klassische Spielautomaten von Williams werden pixelgenau auf dem PC emuliert – »Defender« lebt!

Nein, weder Rennwagen noch Birne sind vertreten, wenn hier von den Klassikern des Hauses Williams die Rede ist. Der einstige Flipperproduzent engagierte sich in der ersten Videospiel-Blütezeit auch mit elektronischen Groschengräbern. In den frühen 80er Jahren waren Williams' innovative Actionspiele wie »Defender« echte Meilensteine, denen mehr oder weniger offizielle Heimsystem-Umsetzungen folgten – man erinnerte sich z.B. an Archer MacLeans »Drop Zone«.

Beide Defender-Spielautomaten der frühen 80er Jahre erleben ein perfektes PC-Comeback

heinrich lenhardt

Ich bin entzückt: Dank Emulation flutschen die Williams-Oldies von anno dazumal absolut originalgetreu über den PC-Monitor. 16 Farben bei 640 x 480 Bildpunkten reichen aus, um Defender & Co. in pixelgenauer Qualität wiederauferstehen zu lassen.
Wem die Gnade der ausreichend frühen Geburt vergönnt ist, um sich an die Kracher der frühen 80er zu erinnern, zuckt angesichts einer so liebevollen Umsetzung sofort die Geldbörse.

Aber auch objektiv gesehen können die Arcade-Hits von vorgestern noch ganz gut mithalten. Joust ist mit zwei Spielern gleichzeitig klasse; beide Defender-Teile sind geradezu Lehrstücke in Sachen Spielbarkeit: hart, aber fair.
Digital Arcade ist sicher kein Fall für die breite Multimedia-Masse. Wer hingegen an einem Stück Action-Spielkultur interessiert ist und auf moderne Grafikmätzchen verzichten kann, wird die Anschaffung des Oldie-Sextetts nicht bereuen.

Nach einer ruhigeren Phase hat Williams in den letzten Jahren wieder die Arcade-Entwicklung forciert. Reichlich gewalttätige Titel wie »Smash TV« oder »Killer Instinct« wurden erfolgreich auf Heimkonsolen umgesetzt, sofern in Deutschland eine Indizierung den Verkauf nicht erlahmen ließ.
Die »Digital Arcade« widmet sich sechs Williams-Spielautomaten der 80er Jahre, als sich mangels besserer Grafikchips die Bildschirmgewalt auf berstende Klötzchen beschränkte. Um wirklich perfektes Spielgefühl zu garantieren, wurden die Oldies nicht einfach neu programmiert. Vielmehr dient als Basis-Software ein integrierter Emulator, der die Originalroutinen der alten Arcade-Kisten auf den PC umrechnet. Entsprechend authentisch geht es zu: Bis hin zu High-Score-Liste und Attract Mode sind die einzelnen Programme absolut Automaten-gemäß. Sogar an die »Settings«-Schalter, mit dem der Spielhallenbetreiber Details wie die Anzahl der Bildschirmleben einstellen konnte, wurde beim PC-Comeback gedacht.
Herausragendes Mitglied des Sextetts ist »Defender«, das 1980 die Geburt des horizontal scrollenden Actionspiels darstellte. Die Story-Thematik ist aktueller denn je, wie ein Blick in die Niederungen des Talkshow-TV-Programms offenbart: Außerirdische Tunichtgute entführen hilflose Menschen. Mit Ihrem Raumschiff brausen Sie über eine Minimalst-Landschaft, um die Invasoren abzuschießen, gekidnappte Menschlein aufzufangen und selbige sanft auf der Erde abzusetzen. Das Sammelsurium an intelligent agierenden Gegnern und taktischen Nuancen (ein Radar informiert über Aktivitäten außerhalb Ihres Sichtfelds) machten Defender zum Kultspiel. Der wenig veränderte Nachfolger »Defender II«, welcher sich im wesentlichen durch einen noch brutaleren Schwierigkeitsgrad auszeichnete, darf nicht fehlen.
Ein weiterer Dauerfeuer-Meilenstein war »Robotron 2084«,



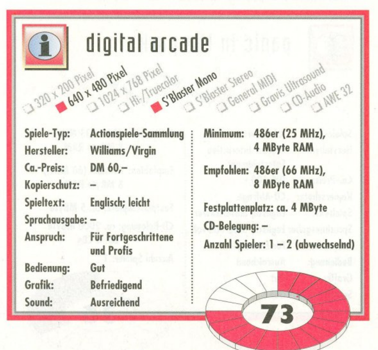
Robotron 2084 galt vor über zehn Jahren als Spielhallen-Sensation. Die Masse an Roboter-Sprites war ebenso ungewöhnlich wie die Steuerung von Lauf- und Schußrichtung mit zwei separaten Joysticks.

ebenfalls ein Werk von Defender-Designer Eugene Jarvis. Böse Roboter wollen die Menschheit ausrotten; der Held schreitet in acht Richtungen ballernd rettend ein.

Beim Original-Automaten diente je ein Joystick zum Herumbewegen des eigenen Männchens und zur Einstellung der Schußrichtung. Auf dem PC läßt sich mit zwei angeschlossenen Sticks die Kontrolle genauso ausführen; bei nur einem Knüppel werden beide Feuerknöpfe geschickt für Schüsse mit und gegen die Laufrichtung genutzt.

Bei »Joust« wird überhaupt nicht geballert. Vielmehr lassen Sie per Feuerknopfdruck die Flügel Ihres Reittiers flappen. Beim Duell mit Computerreitern wird derjenige runtergeschubst, der beim Kontaktmoment niedriger fliegt als der Gegner. Durch eine Reihe von Plattformen auf dem Spielfeld wird das einfache Manöver zur verzwickten Angelegenheit. Fünfer im Bunde ist »Sinistar«, ein Action-Frühwerk des späteren Lucasfilm-Programmierers Noah Falstein. Abgerundet wird die Sammlung durch das weniger prominente »Bubbles«: ein schlichtes Aufsammelspiel in einem Waschbecken, das von bissigen Schaben bewohnt wird. **(hl)**





Die restlichen drei Titel der Sammlung von oben nach unten: »Joust«, »Sinistar« und »Bubbles«.

digital arcade

320 x 200 Pixel · ■ 640 x 480 Pixel · 1024 x 768 Pixel · Hi-/Truecolor · ■ S'Blaster Mono · S'Blaster Stereo · General MIDI · Gravis Ultrasound · CD-Audio · AWE 32

Spiele-Typ:	Actionspiele-Sammlung
Hersteller:	Williams/Virgin
Ca.-Preis:	DM 60,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Ausreichend

Minimum:	486er (25 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 4 MByte
CD-Belegung:	–
Anzahl Spieler:	1 – 2 (abwechselnd)

73

TIE-FIGHTER CD

Über ein Jahr ist es her, daß erstmals »TIE-Fighter« gegen die X-Wing-Jäger auf PC-Bildschirmen geflogen wurden. Selbst überzeugte »Star Wars«-Rebellen stiegen in die Imperiums-Raumer um; nicht zuletzt von der guten Story überzeugt, die sich vor allem mit Verrat beschäftigte. Diese Handlung wurde in den Zusatzmissionen »Defender of the Empire« fortgesetzt und findet mit »TIE-Fighter CD« in Form dreier Bonus-Kampagnen ihren vorläufigen Abschluß. Auf der Scheibe finden Sie neben den neuen Missionen alle alten Levels, zusätzliche Zwischenanimationen und mehr Sprachausgabe. Alle Einsatzbeschreibungen erklingen nun in leicht verrauschtem, aber stimmungsvollem Englisch. Der auffälligste Unterschied zu den Disketten-Versionen ist die Verwendung von Super VGA während des Flugs. Auch die alten Missionen wurden mit der hochauflösenden Grafik verfeinert und sehen etwas besser aus. Allerdings sollten Sie schon einen Pentium 60 besitzen, um die volle Detailvielfalt zu genießen. LucasArts nutzte außerdem die vergangenen Monate, um diverse Bugs zu beseitigen und auch kleine Grafikfehler sowie die Sounds zu überarbeiten. **(fs)**



Jetzt läuft TIE-Fighter auch unter Super VGA

florian stangl

Solide Arbeit von LucasArts, wenngleich sie sich viel Zeit gelassen haben. Die Überarbeitung der Sounds hat sich gelohnt, die hochauflösende Grafik ist eine nette Dreingabe für Pentium-Besitzer.
Wer die alten Versionen schon hat, muß aber nicht unbedingt zugreifen. Die drei zusätzlichen Kampagnen bieten nicht viel neues, das Missionssystem ist einfach ausgereizt. Einsteiger hingegen sind mit der CD-Version bestens beraten: Hier erhalten sie eines der besten und anspruchsvollsten Weltraum-Actionspiele mit einmaliger Star-Wars-Atmosphäre.



tie-fighter CD

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel □ 1024 x 768 Pixel □ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound □ CD-Audio ■ AWE 32

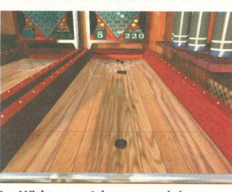
Spiele-Typ:	Actionspiel
Hersteller:	LucasArts
Ca.-Preis:	DM 90,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; mittelschwer
Sprachausgabe:	Englisch; gut
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Sehr gut

Minimum:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	Für VGA: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM; Für SVGA: Pentium (60 MHz), 16 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 2 – 75 MByte
CD-Belegung:	ca. 550 MByte
Anzahl Spieler:	1

85

PANIC IN THE PARK

Zwei verkrachte Zwillinge erben einen Vergnügungspark. Die eine will die Bude dichtmachen, das sensible Schwesterchen denkt eher ans Wohl der Angestellten. Auf dem Gelände ist eine Urkunde versteckt, die alle bösen Pläne vereiteln könnte: Durch das Dokument würde der Rummeplatz den Angestellten gehören. Sie müssen als rastloser Reporter versuchen, den Lappen aufzuspüren.

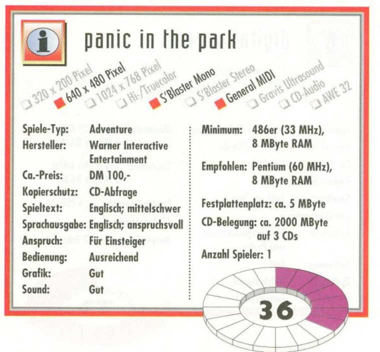


Im Möchtegern-Adventurepark lauern harmlose Reaktionsspielchen

Der Park ist in vier Abschnitte mit je drei Spielbuden unterteilt. In Videosequenzen werden Sie von Budenbesitzern angesprochen. Nur wenn Sie das Spiel am Stand gewinnen, sind die Angestellten bei der Lösung behilflich. Die Palette reicht von Shuffle Puck bis Sidewinder. Für gewonnene Spiele gibt's Geldstücke und am Ende der Abschnitte bekommt man jeweils Spezialmünzen, mit denen man dem Orakelautomaten lösungsrelevante Informationen entlocken kann. Das Tor zum nächsten Parkabschnitt öffnet sich erst, wenn an allen Buden des vorigen erfolgreich gespielt wurde. **(ms)**

monika stoschek

Die Qualität der zahlreichen Videos geht in Ordnung und sauber gerendert wurde auch. Doch wo blieben auf 3 CDs Spielinhalte und Spielspaß? Der verzweifelte Versuch, in die viel zu großen (und mittlerweile auch nicht mehr ganz frischen) Fußstapfen von »The 7th Guest« zu treten, ging daneben.
Die teils albernen und langweiligen Arcade-Spielchen sind kaum dazu angetan, ambitionierten Abenteurern auch nur im geringsten so etwas wie spannende Atmosphäre zubieten. Da hilft auch der Einsatz mehr oder minder bekannter Schauspieler wie Erika Eleniak (»Baywatch«) nicht viel.



panic in the park

□ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel □ 1024 x 768 Pixel □ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono □ S'Blaster Stereo ■ General MIDI □ Gravis Ultrasound □ CD-Audio □ AWE 32

Spiele-Typ:	Adventure
Hersteller:	Warner Interactive Entertainment
Ca.-Preis:	DM 100,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; mittelschwer
Sprachausgabe:	Englisch; anspruchsvoll
Anspruch:	Für Einsteiger
Bedienung:	Ausreichend
Grafik:	Gut
Sound:	Gut

Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 5 MByte
CD-Belegung:	ca. 2000 MByte auf 3 CDs
Anzahl Spieler:	1

36



Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com
BESTELLANNAHME: MO.–DO. 9^{00}–18^{00}, FR. 9^{00}–17^{00}

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.–Fr. 9^{00}–18^{00}, Sa. 10^{00}–14^{00} Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9^{00}–13^{00} + 13^{30}–18^{00},
Sa. 9^{00}–12^{00} Uhr

ODIN
Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich
Tel.: 0 27 63/20 47 · Fax 0 27 63/20 31
Mo. – Fr. 9.00-17.00 Uhr
Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

PC/IBM Disketten

Titel	Preis
ALADDIN (DISNEY) DT.ANL.	59,90
AL QADIM 3,5"	**24,90**
BATTLEBUGS KOMPL. DT.	**24,90**
CHAOS ENGINE 3,5"	29,90
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	59,90
DELTA -V- 3,5"	35,90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT.	29,90
DRAGONS LAIR	24,90
DSCHUNGELBUCH DT. ANL. 3,5"	**49,90**
EARTH SIEGE KOMPL. DT.	**29,90**
FIRE & ICE 3,5"	24,90
FS 5.0/5.1 SCENERY HONG KONG KOMPL. DT.	49,90
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	59,90
ISHAR III KOMPL.DT. 3,5"	**9,90**
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	34,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DT.	29,90
MENZOBERANZAN DT. ANL. 3,5"	19,90
OVERLORD 3,5"	29,90
PACIFIC STRIKE 3,5"	29,90
PANZERGENERAL DT. ANL. 3,5"	24,90
PIZZA CONNECTION KOMPL.DT.	85,90
RETURN TO ZORK DT. ANL. 3,5"	19,90
SHANGHAI 2 DT. ANL.	**19,90**
SOFTWAREMANAGER KOMPL. DT. 3,5"	19,90
STARLORD KOMPL. DT. 3,5"	29,90
STERNENSCHWEIF – DSA II – KOMPL. DEUTSCH	49,90
SUBWAR 2050 inkl. MISSION DISK KOMPL. DT.	29,90
TIE FIGHTER MISS: DEFENDER OF EMPIRE	39,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR K. D.3,5"	49,90
ULTIMA 7 – BLACK GATE – KOMPL. DT. 3,5"	39,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
WING COMMANDER ACADEMY 3,5"	29,90
W O L F 3,5"	24,90
WORLD CUP USA 1994 DT.ANL. 3.5"	24,90
XENOBOTS 3,5"	29,90

CD ROM Programme

Titel	Preis
3 D GAME CREATION SYSTEM KOMPL. DT.	**99,90**
3 D ULTRA PINBALL -OUTPOST- (SIERRA) D. A.	79,90
5TH MUSKETEER DT. HANDBUCH *	**89,90**
11 TH HOUR DT.ANL. *	99,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT.ANL.	**39,90**
3 D LEMMINGS DT. ANLEITUNG	85,90
7TH GUEST DT.ANL.	24,90
ACES OVER EUROPE CLASSICS – SIERRA –	**19,90**
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT.	89,90
ACTION SOCCER KOMPL.DT.	69,90
AIR HAVOC / TOWERSIMULATION KOMPL. DT.	69,90
AIR POWER KOMPL. DT.	79,90
ALBION KOMPL. DT.	**89,90**
ALIEN VIRUS *	**99,90**
ALIENS – COMICBOOK ADVENTURE –	**79,90**
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT.	**45,90**
ALIEN LOGIC (SSI) – SKYREALMS –	39,90
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL.DT.	65,90
ALONE IN THE DARK III KOMPL.DT.	89,90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL.DT.	75,90
ANVIL OF DAWN ENGLISCHE VERSION *	**89,90**
APACHE AH-64 LONGBOW KOMPL. DEUTSCH	79,90
ARCHIBALDS APPLEBROOKS ADVENTURE K.D.	**89,90**
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	85,90
ASSAULT RIGS DT. HANDB. *	89,90
ASTERIX – DIE GROSSE REISE – KOMPL.DT.	69,90
ATARI ACTION PACK VOL. II	49,90
ATARI 2600 ACTION PACK VOL. I	**29,90**
AUFSCHWUNG OST DELUXE EDITION K.D.	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT.ANL.	39,90
BAO FLIGHT SHOP FÜR FLUGSIMUL. 5.1 K.D.	**89,90**
BATMAN FOREVER DT. ANL. *	**99,90**
BATTLEBEAST KOMPL. DT.	79,90
BATTLECHESS COLLECTION	69,90
BATTLEISLE INCL. DATA 1 & 2 + PANZERGENERAL DV	**39,90**
BATTLEISLE II INCL. ERBE DES TITAN KOM. DT.	69,90
BATTLEISLE 3 -SCHATTEN DES IMPERIUMS- K.D.	85,90
BATTLE TEAM CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
BEAVIS & BUTTHEAD SCREENSAVER	39,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL.DT.	24,90
BERMUDA SYNDROM KOMPL. DT.	79,90
BIING! KOMPL.DT.	69,90
BIOFORGE GOLD KOMPL. DT.*	89,90
BIOFORGE MISSIONS KOMPL. DT.*	45,90
BITMAP-BROTHERS COMPILATION inkl. GODS / CADAVER / MAGIC POCKETS / XENON 2 / SPEEDBALL 2 DT. ANL.	59,90
BLEIFUSS KOMPL. DT.	**65,90**
BLITZKRIEG	19,90
BOLO DT.ANL.	49,90
BRAINDEAD 13 KOMPL. DT.	**85,90**
BRETT HULL HOCKEY 95 DT. ANLEITUNG	79,90
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT.	**69,90**
BUREAU 13	29,90
BURIED IN TIME – JOURNEYMAN 2 –	75,90
BURN CYCLE DT. ANL.	89,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL.DT.	**49,90**
BURNING STEEL II KOMPL. DEUTSCH	39,90
BURNING STEEL III DT. ANLEITUNG	39,90
BURNING STEEL 4 KOMPL. DEUTSCH *	**69,90**
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	24,90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
CAMPAIGN 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH	39,90
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH *	89,90
CARRIER STRIKE FORCE KOMPL. DEUTSCH *	**89,90**
CAR & DRIVER + STORMOVIK SU 25 BUNDLE	35,90
CD 4 COLLECTION INKL. ZOOL 2 / LOTUS 3 / -SPACE CRUSADE / PREMIERE MANAGER 2	29,90
CHESSMASTER 4000 TURBO	39,90
CHEWY, ESCAPE FROM F5 KOMPL. DT.	**79,90**
CINEMANIA MS 96 / WIN95 -only-	**89,90**
CIVILIZATION	**35,90**
CLASSIC ADVENTURE inkl. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT.	99,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE- *	89,90
CLEARING HOUSE KOMPL. DEUTSCH	69,90
COLONIZATION KOMPL. DT.	**49,90**
COMANCHE inkl. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	**49,90**
COMAND & CONQUER ENGLISCHE VERSION	89,90
COMMAND & CONQUER KOMPL.DT.	89,90
COMMAND ACES OF THE DEEP KOMPL. DT.	**85,90**
CONQUEST OF THE NEW WORLD *	**99,90**
COVER GIRL STRIP POKER	19,90
CRANBERRIES – DOORS & WINDOWS –	49,90
CRUSADE – GREENWOOD – KOMPL. DT.	85,90
CRUSADER, NO REMORSE KOMPL. DT.	**85,90**
CYBERMAGE – DARKLIGHT AWAKENING – K.D.*	**89,90**
CYBERSPEED DT. ANL.	79,90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL.DT.	89,90

CD ROM Programme

Titel	Preis
DARK SUN II DT. ANL.	39,90
DARK UNIVERSE KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
DAS SCHWARZE AUGE (DSK) KOMPL.DT.	39,90
DAVID BOWIE – JUMP – WINDOWS	75,90
DAWN PATROL	29,90
DAY OF TENTACLE -M. MANSION II- KOMPL. DT.	**35,90**
DEATHKEEP AD & D DT. ANLEITUNG *	**69,90**
DER CLOU inkl. PROFI SCENERY KOMPL. DT.	**29,90**
DER KAPITALIST (CAPITALISM) KOMPL. DT.	**89,90**
DER MEISTER KOMPL. DT.	59,90
DER REEDER KOMPL.DT.	79,90
DESCENT DT. ANLEITUNG	39,90
DESERT STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	**99,90**
DIE PRINZEN – INTERAKTIVE –	65,90
DIE VERRÜCKTE RALLYE inkl. GAMEPAD	49,90
DIME CITY KOMPL. DEUTSCH *	**89,90**
DISCWORLD DT.ANL.	89,90
DOGFIGHT DT.HANDB.	35,90
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – KOMPL. DT.	29,90
DRAGONSPHERE DT. ANL.	24,90
DREAMWEB	29,90
DRUIDS DAEMONDS OF THE MIND	99,90
DUMONT REISEFÜHRER „PARIS" KOMPL. DT.	59,90
DUMONT REISEFÜHRER „VENEDIG" KOMPL. DT.	59,90
DUNE 2 & LURE OF TEMPTRESS	39,90
DUNE I KOMPL.DT.	39,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT.	39,90
DUNGEON MASTER 2 KOMPL.DT.	85,90
EARTHWORM JIM 2 (INKL. EWJ 1) DT. ANL *	**59,90**
EMPIRE DE LUXE II – ART OF WAR –	**69,90**
ENDORFUN DT. ANLEITUNG *	**59,90**
ENTOMORPH – THE PLAGUE–	**79,90**
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1 – 3 KOMPL.DT.	**45,90**
F 14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB.	39,90
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	99,90
FALCON 3.0 GOLD EDITION INCL. SCENERY D.A.	**39,90**
FANTASY FEST COLL. INC. DUNGEON HACK/ STRONGHOLD/-UNLIMITED ADVENTURES/ FANTASY EMPIRE	39,90
FATAL RACING KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	39,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	**85,90**
FIFA INT. SOCCER INCL. GRAVIS GAME PAD	**49,90**
FLAMINGO TOURS KOMPL.DT.	89,90
FLIGHTCOMMANDER II KOMPL. DEUTSCH	79,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT.	79,90
FLIGHT PACK 2 inkl. F19 STEALTH FIGHTER / MIG 29 / FLIGHT SIM TOOL KIT	39,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	89,90
FLUGSIMULATOR 5.1 KOMPL. DEUTSCH	129,90
FLUGSIMULATOR 5.1. SCENERY HAWAII	**49,90**
FLUGSIMULATOR 5.1. SCENERY EUROPE 1 (BAO)	**59,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX DT.HANDB.	35,90
FRANKENSTEIN – INTERPLAY – *	95,90
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	**29,90**
FUSSBALL TOTAL! KOMPL. DT.	**49,90**
FUZZY WORLD – MINIGOLF – DT. ANLEITUNG	39,90
FX FIGHTER	45,90
GADGET	89,90
GAMETEK COLLECTION INCL. ELITE 2- FRONTIER/-PROJECT NOMAD/HUMANS	29,90
GOBLINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	**29,90**
GONE FISHIN	**39,90**
GRANDEST FLEET DT.ANL.	29,90
HARDBALL 4	39,90
HARDBALL 5	89,90
HATTRICK! (IKARION) KOMPL.DT.	79,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KOMPL. DT	79,90
HAYDN – AUF DEN SPUREN VON – KOMPL. DT.	**59,90**
H E L L KOMPL. DT.	29,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC	85,90
HEXEN DT. ANL.	**79,90**
HIGH SEA TRADERS KOMPL.DT.	69,90
HI-OCTANE DT. ANL.	49,90
HISTORY LINE 1914 – 1918 CLASSIC KOMPL. DT.	**39,90**
HOLLYWOOD PICTURES KOMPL.DT.	79,90
HÖHLENWELT SAGA KOMPL.DT.	**35,90**
HOT NEWS 2	7,90
HUGO III alle neuen Levels KOMPL. DT.	**79,90**
HUMANS 1 & 2	19,90
HUMAN RECALL KOMPL. DT. *	99,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	39,90
INDY CAR COMPILATION inkl. TRACK PACKS	59,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II DT. ANL. *	85,90
INFERNO	**24,90**
IRON ASSAULT	29,90
IRON HELIX DT.HANDB.	22,90
ISHAR TRILOGY 1-3	29,90
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE	19,90
JAGGED ALLIANCE KOMPL. DT.	89,90
JORDAN IN FLIGHT (CLASSIC)	29,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JUNGLE STRIKE	29,90
JURASSIC PARK	24,90
KAISER DE LUXE KOMPL.DT.	65,90
KINGS QUEST 1–6 COLLECTION	45,90
KINGS QUEST 7 – INCL. MAUSMATTE	39,90
KIYEKO und DIEBE DER NACHT KOMPL.DT.	69,90
KLICK'N PLAY GAME PACK (4 SUPERFAST GAMES)	9,95
KLICK'N PLAY KOMPL.DT.	89,90
KNIGHTS OF XENTAR KOMPL. DEUTSCH	89,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT.	35,90
KON-TIKI INTERAKTIV (THOR HEYERDAHL) K.D.	**65,90**
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE –	39,90
KYRANDIA 3 – MALCOMS REVENGE – KOMPL. DT.	89,90
L-ZONE	85,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LARRY 1 – 6 COLLECTION DT. ANL.	**39,90**
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	79,90
LEGEND OF KYRANDIA & HOOK	29,90
LEISURE SUIT LARRY 6 inkl. MAUSMATTE	29,90
LE LOUVRE – GEMÄLDE & PALAST – KOMPL. DT.	**95,90**
LEMMINGS 1&2	29,90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL. DT.	95,90
LINKS 386 inkl. 2 SCENERYS	49,90
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD *	49,90
LINKS 386 COURSE RIVIERA COUNTRY CLUB	49,90
LINKS 386 SCENERY DEVILS ISLAND	49,90
LINKS 386 SCENERY PRAIRIE DUNE	49,90
LIVE ACTION FOOTBALL DT. ANLEITUNG	79,90
LODERUNNER	39,90
LOST EDEN KOMPL. DT.	79,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	**29,90**
LUCAS ARTS ARCHIVE : inkl. INDIANA JONES 4 / SAM & MAX / REBEL ASSAULT / D.O.TENTACLE	**69,90**
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE inkl. INDY 4 / – DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	79,90
MAD NEWS INCL. EXTRABLATT KOMPL. DT.	69,90

CD ROM Programme

Titel	Preis
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 KOMPL. DT.	**69,90**
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH *	**85,90**
MAGIC CARPET inkl. HIDDEN WORLDS K. DT.	59,90
MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH	99,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL.DT.	54,90
MARCO POLO KOMPL. DT.	59,90
MASTERPIECE COLLECTION: MENZOBERRANZAN / AL QADIM / -RAVENLOFT 1&2 / DARK SUN 1&2	**79,90**
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	45,90
MASTER OF ORION & U.F.O. DT.ANL.	**35,90**
MECHWARRIOR II – CLANS – KOMPL. DT.	85,90
MEGA RACE	35,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	59,90
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG	69,90
MISSION CRITICAL DT. ANL.	89,90
MONEY LINE INT. BÖSENANALYSE KOMPL. DT.	**44,90**
MONKEY ISLANDS I KOMPL.DT.	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) DT. ANL.*	79,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	**39,90**
MYST KOMPL. DT.	59,90
NAPOLEONICS inkl. AUSTERLITZ / BORODINO & WATERLOO	19,90
NASCAR TRACK PACK	39,90
NAVY STRIKE KOMPL. DT. *	89,90
NBA JAM TOURNAMENT DT. ANLEITUNG	89,90
NBA LIVE 95 BASKETBALL DT. HANDB.	89,90
NEED FOR SPEED DT. HANDBUCH	**99,90**
NETWORK A4 KOMPL. DT.	85,90
NHL ICEHOCKEY EA-CLASSICS	34,90
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB.	**99,90**
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	39,90
NORTH & SOUTH	19,90
OLDTIMER KOMPL.DT.	35,90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER DT. ANL.	19,90
PANIC IN THE PARK DT. ANL.	**69,90**
PANZERGENERAL 2 *	**79,90**
PATRIZIER KOMPL. DT.	39,90
PC GAMES CHEAT	29,90
PEGASUS 2/95 (DOPPEL-CD)	29,90
PEGASUS GAMES (DOPPEL-CD)	29,90
PEGASUS WINDOWS 95	29,90
PERFECT GENERAL II DT. ANL.	39,90
PERFECT PINEBALL DT. ANL.	24,90
PGA TOUR GOLF 96 DT.HANDBUCH	**89,90**
PHANTASMAGORIA	85,90
PINBALL ILLUSIONS DT. ANL.	65,90
PINBALL MANIA FOR WINDOWS DT. ANL.	59,90
PINBALL WORLD DT. ANLEITUNG	**69,90**
PITFALL -MAYAN ADVENTURE- (WIN 95) K. DT.	79,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH *	**85,90**
PLAYER MANAGER 2	65,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DT. *	**89,90**
POLICE QUEST 3 DT.ANL.	35,90
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
POOL CHAMPION *	**69,90**
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
POWER PACK inkl. MAD TV / ranTRAINER / DER PLANER KOMPL. DT.	69,90
POWERHOUSE V 1.2 – SIMULATION KOMPL. DT.	**29,90**
POWER UP COMPIL. inkl. PIRATES GOLD / FORMULA ONE G.P. / F15 STRIKE EAGLE 3 DT.ANL.	49,90
PRIMAL RAGE KOMPL. DEUTSCH	79,90
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	54,90
PRISONER OF ICE KOMPL.DT.	85,90
PRIVATEER – CLASSIC – DT. ANLEITUNG	29,90
PROJECT TODESPLADDE	7,90
PRO PINBALL – THE WEB – DT. ANL.	**69,90**
PSYCHO PINBALL DT.ANL.	69,90
Q.POP KOMPL. DEUTSCH	69,90
QUANTUM GATE	29,90
ran SOCCER KOMPL. DT.	**79,90**
RAILROAD TYCOON DE LUXE	**34,90**
RAVENLOFT inkl. MAUSMATTE	29,90
RAVENLOFT 2 – STONE PROPHET – DT. ANL.	45,90
REBEL ASSAULT KP. DT./DT. UNTERTEIL	39,90
REBEL ASSAULT II ENGL. VERSION UPDATEF.	**85,90**
RED GHOST KOMPL. DT.	**89,90**
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR –	34,90
RETRIBUTION	24,90
REUNION	29,90
RIDDLE OF MASTER LU DT. ANL.	99,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT.	24,90
ROAD WARRIOR DT. ANLTIUNG	**69,90**
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT.	29,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
SCRABBLE – CLASSIC FUN – DT.ANL.	59,90
SCREAMBALL DT. ANL.	59,90
SEAWAR DT. ANL.	29,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	29,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE inkl. SCEN.	29,90
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL DT. ANL.	**24,90**
SENSIBLE WORLD OF SOCCER KOMPL. DT. *	**79,90**
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	35,90
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH *	**89,90**
SHELL SHOCK DT. ANLEITUNG*	89,90
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – (CLASSIC)	29,90
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	**79,90**
SILENT STEEL KOMPL. DT.	119,90
SIM BOX INCL. DER PLANER, MAD TV, – RAN TRAINER KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
SIM ANT CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	**49,95**
SIM CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT.	85,90
SIM CITY ENHANCED VERS. DT. ANL.	24,90
SIM EARTH CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	**49,95**
SIM ISLE – MAXIS –	79,90
SIM LIFE CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	**49,95**
SIM TOWER / WINDOWS DT.ANL.	69,90
SIM TOWN KOMPL. DT.	**69,90**
SIMON THE SORCERER I KOMPL. DEUTSCH	**35,90**
SIMON THE SORCEROR 2 KOMPL.DT.	79,90
SKINS GOLF AT BIG HORN DT. ANLEITUNG	89,90
SKUNNY DT. ANLEITUNG	59,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	39,90
SPACE ACADEMY DT. ANLEITUNG	**69,90**
SPACE HULK CLASSICS	29,90
SPACE MARINES KOMPL. DT.	89,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	49,90

CD ROM Programme

Titel	Preis
SPACE ACADEMY DT. ANLEITUNG	**69,90**
SPACE QUEST 6 – SPINAL FRONTIER – KOMPL. DT.	79,90
SPECIAL FORCES plus 50 GAMES	29,90
SPORTS BUNDLE inkl. FIFA 95 SOCCER / PGA TOUR GOLF / FORM. ONE G. P.	69,90
STARCRUSADER KOMPL. DT. INCL. DATA	**29,90**
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	24,90
STAR TREK EMISSARY COLLECTION	**99,90**
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT.	139,90
STAR TREK JUDGEMENT RIGHTS ENHANCED	**99,90**
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT.	89,90
STAR TREK NEXT GENERAT. TECHN. MANUAL	69,90
STAR TREK: O M N I P E D I A	79,90
STARDUST SUPER EDITION DT.ANL.	24,90
STARLORD KOMPL.DT.	29,90
STEEL PANTHERS – SSI –	89,90
STERNENSCHWEIF – DSA II inkl. SAP KOMPL.DT.	75,90
STONEKEEP KOMPL. DT. – INTERPLAY –	**99,90**
STRIKE COMMANDER – CLASSICS – DT. ANL.	34,90
SU-27 FLANKER	**69,90**
SUBWAR 2050 inkl. SCENARIO KOMPL.DT.	39,90
SUKHOI SU 27 KOMPL. DT. *	**79,90**
SUPERKARTS	34,90
SUPER TETRIS plus 50 GAMES	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC KOMPL. DT.	35,90
TALISMAN KOMPL. DEUTSCH *	**79,90**
TANK COMMANDER KOMP. DT.	34,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL.	39,90
TERMINAL VELOCITY – VOLLVERSION – DT. ANL.	69,90
TERRA 6: SUPERMISSION I.Q. KOMPL. DT.	**99,90**
T.F.X EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	**99,90**
THE DIG – LUCAS ARTS –	**79,90**
THE HIVE WIN/95	**65,90**
THE RAVEN PROJECT DT. ANL.	89,90
THUNDERSCAPE – SSI –	89,90
TIE FIGHTER ENHANCED VERSION ENGL./UPDATEF.	**79,90**
TILT – PINBALL – DT. ANL.	69,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	**85,90**
TOP GUN – FIRE AT WILL – KOMPL. DT. *	109,90
TORNADO inkl. OPER. DESERTSTORM	**19,90**
TOTAL DISTORTION	69,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.	49,90
TRANSPORT TYCOON & THEME PARK BUNDLE K.D.	65,90
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	**65,90**
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT.ANL.	29,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	29,90
UNDER A KILLING MOON DT.HANDB.	59,90
US NAVY FIGHTERS PLUS KOMPL.DT.	89,90
US NAVY FIGHTERS: MARINE FIGHTERS K.D.	39,90
U.S.S. – TICONDEROGA KOMPL. DT.	85,90
VINYL GODDESS FROM MARS DT. ANL.	39,90
VISTA PRO 3.12 KOMPL.DT.	109,90
VOLLGAS KOMPL. DT.	85,90
VOODOO LOUNGE – ROLLING STONES –	54,90
WACKY WHEELS DE LUXE DT.ANL.	59,90
WARCRAFT II – TIDES OF DARKNESS – K. D.	**89,90**
WARGAME COLLECTION -SSI-	**79,90**
WARHAMMER -FANTASY BATTLE SYSTEM- K.D. *	**79,90**
WARLORDS II DELUXE	79,90
WARRIORS DT. HANDBUCH	**24,90**
WAYNE GRETZKY & NHLP ALL STARS DT. ANL. *	79,90
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL DT.	**79,90**
WETLANDS – TAKE A DEEP BREATH –	**69,90**
WESTWOOD COLLECTION inkl. LANDS OF LORE / – KYRANDIA 1 & 2 / DUNE 2 DT. VERSION	89,90
WHALES VAYAGE I	29,90
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K. D.	85,90
WIAL-KATALOG-DOPPEL-CD 95/96 CA. 1,2 GIGABYTE, DEMOS, VIDEOS, ETC.	**DM 5,99**
WIE EIM MULITMEDIA-PC FUNKTIONIERT K.D.	**45,90**
WILLI LEMBKES FUSSBALL MANAGER KOMPL. DT.	**69,90**
WINGS ARMADA DT. ANL.	35,90
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	29,90
WING COMMANER 2 – CLASSIC DT. ANLEITUNG–	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT.	89,90
WING COMMANDER IV KOMPL. DT. *	**109,90**
WING OF GLORY DT. ANL.	39,90
WIPE OUT DT. ANLEITUNG	**99,90**
WITCHAVEN DT. ANLEITUNG	79,90
WORMS KOMPL. DEUTSCH *	**75,90**
WWF WRSTLEMANIA: ARCADE GAME (WIN 95) *	**99,90**
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K.D.	49,90
X WING COLLECTORS KOMPL. DT.	**79,90**
„Z" (BITMAP BROTHERS) DT. HANDB. *	79,90
ZOOP DT. ANLEITUNG	**69,90**

PC Soundkarten/Zubehör

Artikel	Preis
FCS MARK II FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	**129,90**
FLCS F-16 FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	**249,90**
FORMULA T1 LENKRAD – THRUSTMASTER –	**239,90**
MS SIDEWINDER 3D PRO JOYSTICK INCL. FURY	**129,90**
PFCS PRO FLIGHT STICK – TRUSTMASTER –	**219,90**
RUDDER PEDALS RSC – THRUSTMASTER –	**219,90**
TQS F-16 WEAPON CONTROL – THRUSTMASTER –	**279,90**
WEAPON CONTROL WCS MARK II	**199,90**
XL-ACTION JOYSTICK – THRUSTMASTER –	**65,90**
ACM GAME CARD – THRUSTMASTER –	**54,90**
LOGITEC WINGMAN EXTREM	**99,90**
3DO KARTE/CREATIVE LABS D.H. & SOFTWARE	749,00
ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT.HANDB.	169,00
CD-CADDYS	6,99
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FIREBIRD (GRAVIS)	119,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	54,90
JOYPAD SFX SUNCOM PROGRAMMIERBAR	**99,95**
JOYSTICK SUNCOM FX 3000	**119,90**
MITSUMI FX 400 QUADRO-SPEED INTERN	289,90
ORCHID „KELVIN MPEG" (2 MB)	629,90
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV. GRAVIS)	169,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
RAM-VERDOPPELUNG / SOFTRAM AUF CROM	**139,90**
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
SOUNDBLASTER 16 CSP DT.HANDB.	269,90
SOUNDBLASTER AWE 32 VALUE EDITION D.H.	309,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT.HANDB.	469,90
VIRTUAL PILOT PRO DT.ANL.	159,90
WAVEBLASTER II	259,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Wiedemann

1/1996

Hall of Fame

ULTIMA 6

Hoher Rollenspiel-Anspruch mit ambitionierter Story: Im sechsten »Ultima«-Teil mit Namen »The False Prophet« widmete sich Richard Garriot ungewöhnlichen Aspekten wie Drogenmißbrauch und Fremdenfeindlichkeit.

Wie kaum eine andere Computerspiel-Serie teilt Richard Garriots »Ultima« die PC-Gemeinde in zwei Lager: Die einen genießen Glücksgefühle, zum x-ten Mal auf dieselben altbackenen Charaktere und Schauplätze zu treffen; den anderen geht genau dieser Punkt vehement gegen den Strich. Auch über die hohe Komplexität und die in Richtung »unendlich« tendierenden Dauer-Labereien mit computergesteuerten Personen könnte man lange streiten. Jede Figur im Spiel hat einiges zu erzählen und vieles von dem Geschwafel ist fürs weitere Geschehen wichtig.

Während die letzten beiden Ultimas Riesenfortschritte in puncto Bedienungsfreundlichkeit zeigten und der jüngste Teil »Pagan« gar für Einsteiger geeignet war, ist die 6. Folge der Endlos-Serie noch ein echtes Hardcore-Rollenspiel. Das mit »The False Prophet« betitelte Programm schickt den Spieler auf eine höchst langwierige Reise durchs altbekannte Britannia, um das Fantasyland vor der Zerstörung durch die bösen Gargoyles zu bewahren. Diese greifen gezielt die heiligen Schreine des Landes an und sind für die Truppen des guten Lord British übermächtige Gegner. Kein Wunder, daß der besorgte Monarch sich mal wieder an den einzigen Menschen wendet, der idealistisch genug ist, sich fortlaufend als ehrenamtlicher Retter ausnutzen zu lassen - den sogenannten »Avatar«.

Im Laufe seiner Ermittlungen stößt der tugendhafte Dauerheld auf die »Rückseite« von Britannia. Er findet auch heraus, daß die dort wohnenden Gargoyles gar nicht die Monster sind, für die sie alle halten. Vielmehr haben sie durch eine Prophezeiung erfahren, daß die zunehmende Zerstörung Ihrer Welt die Schuld des Avatars ist - wer kann den rotgeflügelten Dämonen deshalb verdenken, daß sie ihn gerne mal eben rituell hinrichten würden? Neben diesen nicht allzu moralisierend präsentierten Anspielungen auf Fremdenfeindlichkeit und Intoleranz hat Origin auch einige andere neuzeitliche Probleme eingebaut. So bedienen sich die Gargoyles einer Droge, die zwar kurzzeitig für erstaunliche Leistungssteigerungen sorgt (ins Rollenspiel-Chinesisch übertragen, können die Charaktere mehr Schadenspunkte verteilen), dafür aber überaus mißliche Auswirkungen auf die langfristige Konstitution des Abhängigen haben.

Ansonsten bekamen die Fans das, was sie erwarteten: Wochenlange Erkundungen, folgsame Party-Mitglieder und eine »funktionierende« Spielwelt, in der man Brot backen, Kühe melken oder Waffen schmieden konnte. Die taktischen Kämpfe fanden nun im selben Maßstab statt, wie das restliche Spiel, die Gegner waren erstmals auch grafisch unterschiedlich groß. Noch eine Neuerung: Beim Betreten eines Dungeons wurde nicht mehr in 3D-Darstellung umgeschaltet; stattdessen lief man auch unter der Erde in (für damalige Verhältnisse) schöner Isometrie-Sicht umher. **(la)**



Im Vergleich zu den Zeichensatz-Vorgängern war die grafische Darstellung eine Augenweide; nach heutigen Maßstäben hat sie bestenfalls Shareware-Niveau

"A local bully pushes for a fight. Dost thou A) Valiantly trounce the rogue; or B) Decline, knowing in thy Spirit that no lasting good will come of it?"

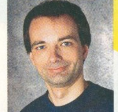
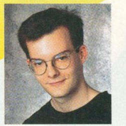
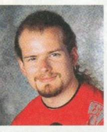
Durchs Beantworten mehrerer Fragen bestimmt man zu Beginn von Ultima 6 die Werte seiner Spielfigur

WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

- **...Ultima 6 bei Gesprächen erstmals Schlüsselbegriffe wie z.B. »Schwert« oder »Gargoyle« auf Wunsch farbig hervorhob? Eintippen mußte man diese Worte nach wie vor per Hand.**
- **...sich die Hardwarevorraussetzungen für Ultima 6 auf einen 10-MHz-Rechner und 640 KByte RAM beschränkten?**
- **...die Teile 4, 5 und 6 der Ultima-Serie auf einer Compilation namens »Ultima - The Second Trilogy« erhältlich sind?**

PC PLAYER UNPLUGGED

Vor wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt. Bei »PC Player Unplugged« ziehen wir ausnahmsweise den Stöpsel aus diesem Regel-Pool. Hier gibt jeder Tester mit einer »Alternativ-Privatwertung« von 1 (Buh!) bis 5 (Jubel!) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats persönlich interessieren. Eigenarten sind auf dieser Seite gestattet; ein Sportspiel-Hasser darf z.B. auch ein objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden. Sinn und Zweck der Übung: keinesfalls eine Konkurrenz zur Gesamtwertung, sondern zusätzliche Orientierungshilfe. Wer einen »Lieblingstester« hat, kann sich hier über dessen Geschmack informieren – auch wenn ein anderer Redakteur den Artikel schreibt.


Titel	Heinrich Lenhardt	Jörg Langer	Florian Stangl	Monika Stoschek
Bleifuss (Screamer)	★★★★	★★★	★★★★	★★★
Breach 3	★	★	★	★
Dagger's Rage	★	★	★	★
Destruction Derby	★★★★	★★★	★★★★	★★★
Dig, The	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
Dschungelbuch, Das	★★★	★★	★★	★★★
Entomorph	★★★	★★★★	★	★★
Eurofighter 2000	★★★	★★★	★★★★★	★★★★
FIFA Soccer '96	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
Hexen	★★	★★★	★★★	★★
Indy Car Racing 2.0	★★★	★★★	★★★★	★★★
Knight's Chase	★★	★	★	★★
Machines, The	★	★★	★	★
Panic in The Park	★	★	★	★
Pinball World	★	★	★★	★★
Pro Pinball	★★★	★★	★★★	★★★★
Ran-Soccer	★	★	★★	★
Rayman	★★★	★	★★★	★★★
Rebel Assault 2	★★★	★★★	★★★★	★★★★
Riddle of Master Lu	★★★★	★★★	★★★	★★★
Road Warrior	★	★★★	★	★★
Shivers	★★	★★	★★	★★
Space Marines	★	★★★	★★	★★
Stonekeep	★★★★	★★★	★★	★★★★
Tie-Fighter CD-Rom	★★★	★★★	★★★	★★
Torin's Passage	★★	★★	★★	★★★
Warcraft 2	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
Warlords 2 Deluxe	★★★	★★★	★★	★★
Williams Arcade Classics	★★★★	★★★	★	★★
Wipeout	★★	★★	★★	★★


Der neue Strategie-Knüller von SOFTWARE 2000
AB
NOVEMBER AUF
PC CD-ROM
USK
Geeignet ab
12 Jahren
Kompatibel
mit
Windows`95

Surfin' Safari

Die Online-News stellen diesen Monat wieder interessante Internet-Adressen vor. Ausserdem finden Sie einen Test des brandneuen »WinCIM 2.0.1«.



Comics satt auf der »United Media«-Seite

Snoopy goes to Internet

Alle Comic-Fans können sich freuen: Unter **http://www.unitedmedia.com/comics/** gibt es täglich neue Abenteuer von Charlie Brown, Dilbert, Drabble und anderen in Deutschland nicht so bekannten, aber nichtsdestotrotz witzigen Strips. Tip der Redaktion: »Jump Start« von Robb Armstrong.

Suchen mit Pfiff

Wenn Sie Informationen zu einem bestimmten Thema im Internet suchen, lassen Sie beim nächsten Mal einfach »SavvySearch« (**http://www.cs.colostate.edu/~dreiling/smartform.html**) für sich arbeiten. Mit den von Ihnen angegebenen Stichwörtern werden bis zu 19 (!) verschiedene elektronische Adressbücher wie »Yahoo«, »Lycos« oder das »Internet Movie Archive« durchsucht. Dabei berücksichtigt »SavvySearch« sogar die Auslastung der Datenleitungen und die geschätzte Zeit bis zur Beantwortung seiner Anfragen bei den jeweiligen Search-Engines, um Ihnen so schnellstmöglich eine Liste der Resultate zu liefern.

Paperboy



Man braucht kein teures Abo, um täglich die neuesten Nachrichten der »New York Times« zu lesen. Der »Times Fax«-Service ist jetzt auch im Internet zu finden (**http://nytimesfax.com/cgi-bin/tmp/login**). Hier läßt sich täglich eine acht Seiten große Zusammenfassung im PDF (Portable Document Format) von Adobe laden. Auch das Programm zum Lesen dieses Formates ist auf den Times-Seiten frei erhältlich.

Captain auf die Brücke

Dutzende von »Star Trek«-Webseiten wetteifern um die Gunst der Zuschauer. Zwei neue Adressen sind **http://www.afn.org/~afn32406/startrek/main.html** und **http://pantheon.cis.yale.edu/~acepps/acepps.html.** Hier findet man neben den fast schon obligatorischen Episodenlisten, Kritiken und Schauspielerportraits auch MIDI-Fassungen der Titelmelodien, Fotos, Zeichnungen und vieles mehr. Zusätzlich gibt es Links zu weiteren »Star Trek«-Seiten.



Nicht nur das Bild aus Capt. Picards Bereitschaftsraum...

...kann man sich auf den Star Trek Seiten anschauen

...sondern auch »Homer Borg« und zwei alte Kollegen...

Dr. Freud läßt bitten

Zum Schluß noch eine preiswerte Alternative zu einem Besuch beim Psychologen: Füllen Sie einfach einen Fragebogen aus, der Computer gibt Ihnen anschließend ein Persönlichkeitsprofil nach dem Jung'schen Persönlichkeitstest aus. (**http://sunsite.unc.edu/jembin/mb.pl**). Der Autor dieser Zeilen wurde z.B. dem ENFJ-Typ zugeordnet... **(ro)**

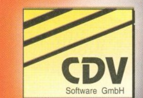
http://readme.htmL

Willkommen zu den Online-News, die sich ab dieser Ausgabe im erweiterten Umfang präsentieren. Neben Neuigkeiten aus der Online-Welt, lohneswerten Internet- und CompuServe-Adressen finden Sie ab dieser Ausgabe auch Artikel, die Ihnen interessante Hard- oder Software vorstellen. Dieses Mal geht es um den neuen CompuServe-Browser WinCIM 2.0.1. Vor allem interessiert uns natürlich Ihre Meinung: Ideen, Anregungen und Kritik sind gerne gesehen, entweder via E-Mail an online@pcplayer.mhs.compuserve.com oder ganz normal per Post an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, Online-News, Dornacher Str. 3, 85622 Feldkirchen.

Jedem seine Homepage

In Kürze sollen für CompuServe-Anwender eigene Homepages und neue IDs wie »mein.name@compuserve.com« zum Nulltarif zur Verfügung stehen. Mit einem »Homepage Wizard« wird das Erstellen eigener Webseiten auch für Laien zum Kinderspiel.

just for fun!



BARYON

SOVIEL ACTION HABEN SIE AUF IHREM PC NOCH NICHT GESEHEN: BAYRON IST EIN SHOOT'EM-UP! DER EXTRA-KLASSE. SCHNELLES UND WEICHES SCROLLING, ÜBERDIMENSIONIERTE WAFFEN U. BILDSCHIRMGROSSE EXPLOSIONEN SORGEN FÜR ECHTES AUTOMATEN-FEELING!





- 2 SPIELER GLEICHZEITIG
- 3D-ANIMATIONEN (CD)
- 6 GROSSE LEVELS
- 7 WAFFENSYSTEME
- BOMBASTISCHER SOUND
- SPIELGESCHWINDIGKEIT STUFENLOS EINSTELLBAR

CD-ROM

CDV-SOFTWARE DM 79,95



SKUNNY DEMO
Das wahrscheinlich schnellste Eichhörnchen der Welt. DM 9,95
JUMP&RUN, plus 10x SHAREWARE
SKUNNY DEMO - BEST.NR.CDR2124

BARYON DEMO
Die spielbare Demoversion von BARYON
DM 9,95
plus 10 SHAREWARE-GAMES
BARYON DEMO - BEST.NR.CDR2725

BALLERN wie in der SPIELHALLE!

BARYON

Best.Nr. CDR2726

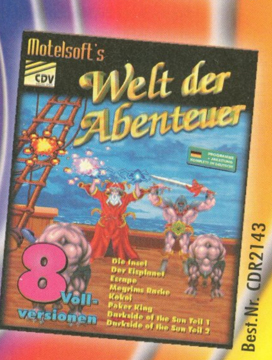
MOTELSOFT'S WELT DER ABENTEUER

TAUCHEN SIE EIN IN EINE WELT VOLLER FANTASIE UND ZAUBEREI! DIESER SAMPLER ENTHÄLT FOLGENDE ACHT MOTELSOFT-VOLLVERSIONEN:

1.	Die Insel	Strategie-Abenteuer
2.	Der Eisplanet	Strategie-Abenteuer
3.	Escape from Ragor	Rollenspiel
4.	Megrims Rache	Rollenspiel
5.	KOKOI	Gesellschaftsspiel
6.	Poker King	Pokersimulation
7.	Darkside of the Sun 1	Rollenspiel
8.	Darkside of the Sun 2	Rollenspiel

CD-ROM

CDV-SOFTWARE DM 69,95



Best.Nr. CDR2143

BLACK REIN

SIE SIND KOMMANDANT DES NEUENTWICKELTEN PANZERFAHRZEUGS "BLACK REIN". DOCH SCHON BEIM ERSTEN TESTLAUF IN EINEM WÜSTENGEBIET WERDEN SIE VON FEINDLICHEN PANZERVERBÄNDEN ANGEGRIFFEN...

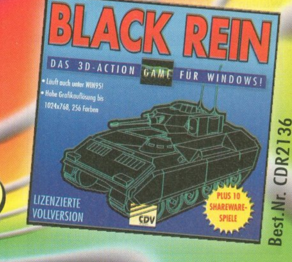
BLACK REIN - DAS 3D-ACTION-GAME FÜR WINDOWS.



- Auflösungen bis 1024x768
- einstellbare Spielstärke
- 10 aufregende Missionen
- Stereo-Sound
- 3 Waffensysteme
- 7 versch. Gegner

CD-ROM

CDV-SOFTWARE DM 29,95



Best.Nr. CDR2136

...JETZT IM HANDEL oder direkt bei CDV:

CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe

FAX (0721) 9 72 24-24



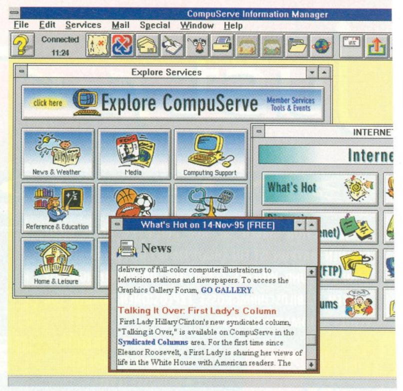
(0721) 9 72 24-0

Online News

Test: »WinCim 2.0.1«

Der CIM des LEBENS

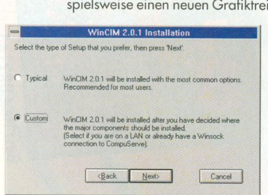
Mit der neuesten Version des Information Manager für Windows verspricht CompuServe einfachsten Zugang zum Internet. Neben vielen Detailverbesserungen wird auch ein WWW-Browser mitgeliefert.



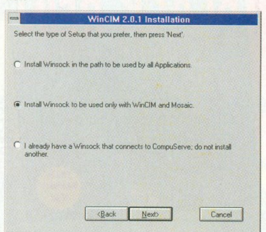
Neben erweiterten grafischen Menüs unterstützt WinCIM auch die blau gekennzeichneten Hypertext-Verweise

Seit Anfang dieses Jahres bietet CompuServe mit dem Netlauncher und einem zugehörigen Browser Zugriff auf das World Wide Web (WWW) und andere Internet-Dienste. Allerdings war die Bedienung der verschiedenen Programme etwas umständlich, so daß sich CompuServe bei der neuen Version 2.0.1 des »Information Managers für Windows« (WinCim) um eine bessere Integration der einzelnen Programme bemüht hat.

So findet sich die wesentlichste Neuerung in den Session Settings: Eine Winsock-Verbindung (siehe unten) ermöglicht den direkten Zugang ins Internet. Auf diese Weise kann man sich parallel in CompuServe und dem Internet aufhalten – beispielsweise einen neuen Grafiktreiber aus einem Forum laden und gleichzeitig auf der CNN-Webseite die aktuellen Nachrichten lesen. In WinCim klickt man einfach auf die Weltkugel in der Symbolleiste und CompuServe Mosaic startet. Das ist ein WWW-Browser, der für einfache Aufgaben durchaus geeignet ist. Auch hier wurden im Vergleich zum Vorgänger einige Probleme ausgeräumt: Es lassen sich jetzt auch einzelne Bilder speichern sowie Schriften und Hintergrundmuster des HTML-2.0-Formates lesen. Zurück in den WinCim geht es problemlos mit einem Klick auf ein WinCim-Symbol.



Wählen Sie die benutzergesteuerte Installation



Die zweite Option sorgt für die wenigsten Probleme

Um all diese Möglichkeiten zu nutzen, lädt WinCim bzw. Mosaic beim Start ein »Dialer«-Programm, das sich bei CompuServe einwählt. Ist die Verbindung einmal hergestellt, können auch alle anderen Winsock-kompatiblen Programme wie Netscape oder WS-FTP problemlos gestartet werden, da der Dialer auch ohne die beiden Hauptprogramme lauffähig ist. Bisher wurde bei einer Internet-Verbindung das Paßwort des Benutzers unverschlüsselt an den CompuServe-Rechner übermittelt; nun wird es kodiert an diesen geschickt, so daß kein anderer Rechner zwischen den beiden Computern »versehentlich« das Paßwort ausspähen kann.

Zusammenfassend kann man sagen, daß der Zugang zum Internet mit dem neuen WinCim/Mosaic erheblich komfortabler ist als bisher. Die wünschenswerte Integration von Web Browser und Information Manager in einem einzigen Programm soll nach Angaben von CompuServe nächstes Jahr mit WinCim 3.0 realisiert werden.

Tips & Tricks zur Installation

Windows 3.xx: Bei WinCims Frage nach der gewünschten Installationsmethode sollten Sie »benutzergesteuert« (Custom Setup) wählen, da Sie sonst keinen Einfluß darauf haben, ob WinCim seine eigene Winsock-Datei installiert oder eine schon vorhandene benutzt. Dieser »Winsock« hat nichts mit Strümpfen zu tun, sondern erlaubt Ihrem PC, durch das Internet-Datenübertragungsprotokoll TCP/IP mit jedem Rechner im Internet zu kommunizieren. Ohne diese Datei würde Ihr PC dessen Signale nicht verstehen.

Bei der Frage nach der Winsock-Installationsweise sollten Sie sicherheitshalber die zweite Option wählen, »Installation des CompuServe-Winsock nur für WinCim und Mosaic«. So vermeiden Sie, daß ein eventuell schon vorhandener Winsock (z.B. Trumpet Winsock) durch den von CompuServe überschrieben wird.

Der letzte Schritt besteht in der Auswahl der zu kopierenden Programmteile: Auf die Klänge und die Anmelderoutinen können Sie getrost verzichten. Wenn Sie noch eine alte Version



von Win- oder DosCIM besitzen, sollten Sie unbedingt das \CSERVE-Verzeichnis angeben, in dem sich diese befindet, bevor Sie auf »Weiter« klicken. Dadurch werden Modem- und sonstige Einstellungen des alten CIMs beibehalten. Möchten Sie statt Mosaic z.B. Netscape verwenden, so geben Sie unter »[External Applications] http=... /SDDE« in der CIS.INI-Datei anstelle der drei Punkte den Pfad zu Netscape an.

Windows 95: Die zuvor genannten Hinweise gelten auch hier. Wollen Sie jedoch WinCim zusammen mit einer 32-Bit-Anwendung wie z.B. Mosaic 2.0 starten, müssen Sie den Internet-Dialer von Windows 95 verwenden, da der CS-Winsock nur 16-Bit-Anwendungen unterstützt. Zum Einwählen in CompuServe ist in Windows 95 schon ein Script namens CIS.SCP vorhanden, was in »Programme-Zubehör-DFÜ-Scriptverwaltung« ausgewählt werden kann. Nach hergestellter Verbindung mit dem »DFÜ-Netzwerk«-Programm können Sie dann wie gewohnt WinCim, Mosaic und alle anderen Winsock-kompatiblen Anwendungen starten.

Schnell & sicher: Für besten Datentransfer stellen Sie Ihr Modem im Initialisierungs-String auf Hardware-Flußkontrolle und aktivieren die Fehlerkorrektur (AT&K3&Q5 für die meisten Modems). Dazu fügen Sie in der CIS.INI-Datei die Zeile »FlowControl=3« unter allen »Connector[Verbindungsname]«-Absätzen ein und deaktivieren in »Session Settings Modem« die Box für die Fehlerkontrolle, da diese ja jetzt schon bei der Initialisierung aktiviert wird. Um Time-Outs zu vermeiden, setzen Sie in »Session Settings-More« den HMI-Time-out-Wert auf 90 und in »Session Settings-Winsock Configure« den Connect-Timeout Wert auf 40. Dort kann man außerdem die IP-Adresse 198.4.8.1 oder 198.4.8.2 eintragen, was für schnelleren Zugriff sorgt.

Alle Angaben beziehen sich auf die englische Version des Programms, gelten aber sinngemäß auch für die deutsche Fassung, die bei Redaktionsschluß noch nicht fertiggestellt war. **(ro)**



Ein Klick auf die Weltkugel öffnet den Webbrowser CompuServe Mosaic











die flodders

Fernsehfreunde kennen unter Garantie »Die Flodders«. In dieser Serie werden die Erlebnisse einer holländischen Prolo-Sippe erzählt, die aus Gründen der sozialen Integration in ein Villenviertel einquartiert wird. Nach dem Motto »Prunk meets Prolo« wird kein noch so flacher Gag ausgelassen; kein Witz kann schlecht genug sein, um nicht in einer Episode verwurstet zu werden.

Im Programm zur Serie treten Sie in einer Art »Videoanklickspiel« gegen Computer oder menschlichen Rivalen an. Beide suchen sich einen Helden aus der Flodder-Familie aus, dann beginnt das Spiel: Zwei Filmstreifen stellen das Spielfeld dar; wer das Ende seines Streifens als erster und mit dem meisten Kapital erreicht hat, gewinnt. Nach dem Würfeln rollt der Filmstreifen nach vorne. Kommt man auf einem Bild zum Stehen, so wird ein kurzes Video aus der Fernsehserie abgespielt. Stoppt das Bild, dürfen Sie den Handlungsablauf durch Anklicken auf Personen und Objekte in zwei verschiedene Richtungen lenken.

Ein Durchgang des schlichten Treibens dauert rund eine halbe Stunde. Nach einer Handvoll Spielpartien kennt man die ca. 50 verschiedenen Videos in- und auswendig. Für 70 Mark ist das ein zu kurzes »Vergnügen«. Selbst die Flodders würden sich davon nicht länger als eine halbe Stunde fesseln lassen. **(ro)**



the flodders

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 Mhz), 8 MByte RAM, Maus

Programm-Typ:	**»Interaktive TV-Serie«**
Hersteller:	**tewi Verlag**
Ca.-Preis:	**DM 70,-**
Festplatte:	**ca. 7 MByte**
CD-ROM:	**ca. 460 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; gut**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**Deutsch; befriedigend**
Grafik:	**Befriedigend**
Sound:	**Befriedigend**
Bedienung:	**Befriedigend**

GESAMTWERTUNG: 30

kreml-museum

Wenn Ihnen zum Stichwort Rußland außer Perestroika, Wodka oder Tetris nichts einfällt, kann jetzt Abhilfe geschaffen werden: Das Programmierteam Cominfo stellt mit dem Führer durch das Kreml-Museum das erste Programm einer CD-ROM-Reihe über Rußland und seine Geschichte vor. Zu Beginn bietet sich ein Rundgang durch den in Vogelperspektive dargestellten Kreml an: Gebäude und Plätze sind in Großaufnahme dargestellt, oft zusammen mit einem informativen Text, der auf Wunsch auch vorgelesen wird. Dazu stehen häufig weitere Bilder oder ein Film zur Ansicht bereit.

Nachdem man so einen Überblick über den Kreml gewonnen hat, kann man ganz ohne Gedränge an sechs verschiedenen Rundgängen teilnehmen. Zur Auswahl stehen u.a. ein Panoramaausblick, ein Zeitstrahl mit den wichtigsten Daten und Infos zum Kreml sowie Interessantes über Lenins Wirken und Leben im Kreml. In einer Galerie werden alle Bilder, Audios und Videos direkt angewählt. Die Informationen präsentieren sich auf stimmungsvolle Weise: Klaviermusik und russische Volksgesänge untermalen die Audio- und Videoclips. Karten-, Druck- und Suchfunktionen erleichtern das Auffinden bestimmter Informationen. Leider sind die Videos relativ unscharf. Schrift und Menüs wirken etwas lieblos gemacht und sorgen für atmosphärische Abzüge. **(ro)**



kreml-museum

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM, Maus

Programm-Typ:	**Kreml-Führer**
Hersteller:	**Markt & Technik**
Ca.-Preis:	**DM 90,-**
Festplatte:	**ca. 1 MByte**
CD-ROM:	**ca. 630 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; befriedigend**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**Deutsch; gut**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Gut**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 60

music central '96

Die Frage nach der genauen Schreibweise des Police-Klassikers »De do do do, de da da da« raubt Ihnen den Schlaf? Ohne Kritiker-Beistand zu den frühen Alben von ZZ Top macht das Leben keinen Sinn mehr? Solche Leiden haben jetzt ein Ende: Die jüngste Multimedia-Offerte von Microsoft bringt Licht in die Rock- und Pop-Szene.

»Music Central« soll für Liebhaber zeitgenössischer Musik einen ähnlichen Status bekommen wie »Cinemania« im Filmliebhaber-Lager. Von Abba bis Zappa gibt's reichlich Schaffens-Übersichten, Kurzbiographien, Album-Covers und vereinzelt sogar Sound- oder Video-Schnipsel. In den meisten Fällen muß man sich aber auf die launigen Kritiken des englischen Fachblatts »Q« verlassen. Leider gibt es keine alternativen Rezensionen, was angesichts des diffusen Geschmacks der dortigen Kritiker für Verwirrung sorgt. Auch die »Nenne mir Deinen Lieblingskünstler und ich schlage einen ähnlichen Interpreten vor«-Funktion ist wegen diverser merkwürdiger Interpretationen ein halbes Vergnügen.

Zum Durchblättern ganz nett, doch ambitionierte Musikliebhaber kommen nicht voll auf ihre Kosten. Mehr Kritiken aus verschiedenen Quellen und ein Hitparaden-Archiv werden vermißt. Da ist die Option auf stete Aktualisierung per Online-Download nur ein schwaches Trostpflästerchen. **(hl)**



music central '96

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Maus

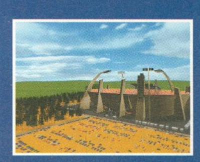
Programm-Typ:	**Musik-Lexikon**
Hersteller:	**Microsoft**
Ca.-Preis:	**DM 100,-**
Festplatte:	**ca. 1 MByte**
CD-ROM:	**ca. 620 MByte**
Anleitung:	**Englisch; befriedigend**
Programmtext:	**Englisch; anspruchsvoll**
Sprachausgabe:	**Englisch; befriedigend**
Grafik:	**Befriedigend**
Sound:	**Gut**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 60

ran Trainer 2















DIE NEUE HERAUSFORDERUNG

Fußball hautnah !

Als Ergänzung zum actiongeladenen *ranSoccer* sind Sie hier der Trainer Ihres Teams. 90 Trainingszenen erläutern filmisch verschiedene Trainingsmethoden. 135 Interviews holen nach einem harten Spiel das letzte aus Ihnen 'raus, wenn es wieder einmal darum geht, das frühe Pokalaus zu beschönigen. Mehr als 60 Moderationen aus dem original SAT.1 *ran* - Studio simulieren die Sendung am PC.

S-VGA Grafiken. Die Sendung *ran*, Interviews und das Training des Vereines werden mit mehr als 45 Minuten Videosequenzen filmisch im Spiel präsentiert. Die Originalszenen wurden mit einem Bundesligisten und Helmut Schulte gedreht. Livekommentar des Spielgeschehens von Johannes B. Kerner - mehr als 750 Texte wurden aufgenommen. Das Fußballspiel selber wird in Echtzeit berechnet und mit mehr als 6000 verschiedenen Animationsstufen der Spieler aus der isometrischen 3D-Ansicht präsentiert.

Was wollen Sie mehr ?

SAT.1

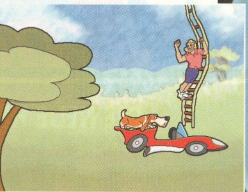




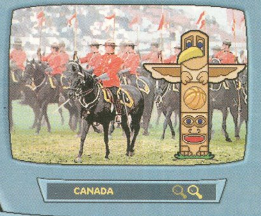
A FUNSOFT. COMPANY

Vertrieb: Rushware GmbH, Daimler Straße 8, 41564 Kaarst, Tel.: 02131/ 6070, Fax: 02131/ 607111 - Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel.: 0541/ 122065, Fax 0541/ 122470 - Schweiz: ABC-Spielspaß AG, Bahnweg Nord, CH-Sevelen, Tel.: 081/ 7852960, Fax 081/ 7851222 - Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel.: 05523/ 56510, Fax: 05523/ 64794





Belohnung für die Schnüffelei: Bello hat den Gangster gestellt.





Die leuchtende Lupe zeigt, daß wir einen Hinweis auf den Täter gefunden haben

Test: »Carmen Sandiego Junior Edition«

JUGEND-KRIMINALITÄT

Die Weltkarte zeigt alle möglichen Fluchtorte, von denen einige aber falsche Fährten sind

Meisterdiebin Carmen Sandiego klaut international drauflos, doch dabei hinterläßt sie verräterische Spuren. Eine lehrreiche Verbrecherjagd durch die ganze Welt erwartet junge Spürnasen.

Software

Sprüche wie »Verbrechen lohnt nicht« beeindrucken Carmen Sandiego überhaupt nicht. Die smarte Meisterdiebin legt vielmehr Wert auf skurrile Beute und klaut etwa die berühmte Rennstrecke von Indianapolis oder die Wolle aller Schafe in Australien. Ein Aushilfsdetektiv muß einschreiten: Aufgeweckte Kids verfolgen die Fährte von Carmens Bande und lernen ganz nebenbei Geographie.

Die »Carmen Sandiego«-Reihe von Broderbund gibt es schon seit ein paar Jahren und führte die Diebin um die ganze Welt, ins All und durch die Zeit. Die neue Junior-Edition wurde von Sunflowers Kids komplett eingedeutscht und ist eine kindgerecht bearbeitete Ausgabe des Originals. Erwachsene sind unterfordert, doch für Kinder zwischen 6 und 12 Jahren sind die Aufgaben genau richtig und dank des sachte ansteigenden Schwierigkeitsgrads auch auf Dauer motivierend.

Mittels eines sprechenden Polizeicomputers erhalten die Kids ihre Aufträge. Auf einer Weltkarte wird der Schauplatz des Verbrechens gezeigt; zusätzlich gibt es ein paar Infos zum betroffenen Land. Dann zeigt der Computer ein digitalisiertes Foto des Tatorts und einen Fotografen, der immer nur einen Teil aufs Bild bringt. Ist das Bild aus allen Teilen zusammengesetzt, kann der Dieb dingfest gemacht werden.

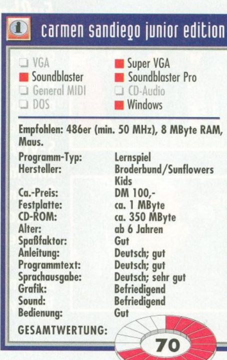
Bis dahin ist es aber ein weiter Weg. Im Hintergrundbild müssen die Kids mit einer Lupe nach Hinweisen suchen, die Aufschluß geben, wohin der Gesuchte geflüchtet ist. Anfangs ist es nur ein Hinweis pro Bild, doch die Anzahl und damit der Aufwand steigen ständig. Wer einer falschen Spur folgt, erhält kein weiteres Teil des Bildes, sondern muß neu kombinieren und den richtigen Ort suchen. Es gibt dabei ständig Infos zu den jeweiligen Ländern, wodurch die Kids nebenbei allerhand lernen. Eine Kontrolle des Wissen wird nicht geboten, dank diverser Wiederholungen bleibt aber einiges hängen.

Die teils etwas nüchterne Optik wurde mit netten Cartoon-Animationen aufgebessert, auf der Soundseite fällt besonders die erstklassige deutsche Sprachausgabe auf. Der Gesamteindruck ist positiv: Broderbund hat nicht einfach eine Reihe alter Spiele oberflächlich auf kindgerecht getrimmt, sondern auch die Inhalte angepaßt. Tiefschürfende Knobelarbeit erwartet die Kids nicht, dafür aber unterhaltsame und lehrreiche Reisen durch die ganze Welt. (fs)

die pc JUNIOR-wertung

Einen Originalitätspreis heimst Broderbund mit der Junior Edition nicht ein, aber ein Lob für die sorgfältige Umsetzung. Die Rätsel sind der Zielgruppe angepaßt, Sprache sowie Grafik stimmen ebenfalls. Die lockere Atmosphäre kann aber nur während der ersten gelösten Fälle die etwas dünne Spieltiefe kaschieren. Die Abwechslung hält sich auf Dauer ein wenig in Grenzen, obwohl die einzelnen Aufgaben an sich ziemlich unterhaltsam und interessant sind.

Unterhaltung 10%
Lernen 30 %
Spielen 60 %



carmen sandiego junior edition

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	Lernspiel
Hersteller:	Broderbund/Sunflowers Kids
Ca.-Preis:	DM 100,-
Festplatte:	ca. 1 MByte
CD-ROM:	ca. 350 MByte
Alter:	ab 6 Jahren
Spaßfaktor:	Gut
Anleitung:	Deutsch; gut
Programmtext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; sehr gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Gut

GESAMTWERTUNG: 70

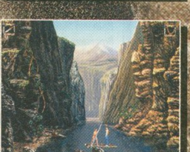
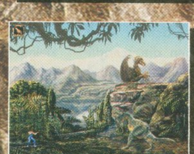
BERMUDA SYNDROME

EINE NEUE DIMENSION DES ACTION ADVENTURES

über bermuda-dreieck abgeschosssen - stop -
eingeborenen-angriff abgewehrt - stop
nettes girl gerettet - stop - alles ok
trotzdem merkwürdig - was zum teufel
machen all die dinosaurier hier...

... letzter Eintrag Pilot J.J.Thompson ...
(Peterson Air Base Atlanta)...19.6.1942...




Windows '95 ist ein eingetragenes Markenzeichen von Microsoft Deutschland.

- Über 250 Einzelszenen, gespickt mit vielen Rätseln
- Vier große Welten:
Dinosaurierwelt · Unterwasserwelt · Höhlenwelt · Die vergessene Stadt
- über 70 Feinde, in feinstem 3D gerendert
- aufwendig gestaltete Zwischensequenzen
- orchestraler Soundtrack
- Internet: http://www.musicpark.com

FÜR WINDOWS '95 & WINDOWS 3.1

CENTURY INTERACTIVE
Label of Musicpark Entertainment, Berlin

BMG INTERACTIVE Entertainment



Selbst als weißer Hai ist das Überleben im Riff nicht leicht

Als Fischlein durch die Fluten blubbern: Mit diesem witzigen CD-ROM dürfen Kids Abenteuer unter Wasser erleben.

Am unterhaltsamsten sind Lernspiele, wenn man gar nicht merkt, daß etwas lehrreiches enthalten ist. In »Odell Down Under« schlüpfen die Kids in die Schuppenhaut exotischer Fische und erleben hautnah deren Überlebenskampf in einem farbenfrohen Korallenriff. Ohne jeden Druck erfahren sie dadurch viel über die Nahrungskette im Meer, das ökologische Gleichgewicht und die Fische selbst.

Die Kids wählen einen von über 50 Meeresbewohnern und müssen ihn durch das Riff steuern. Abhängig davon, ob es Tag oder Nacht ist, sollte der geschuppte Begleiter fressen, sich von Ungeziefer reinigen lassen, ausruhen oder den vielen Feinden entkommen. Das klingt einfach, ist aber relativ kompliziert. Selbst wenn auf der Speisekarte des Rochens kleinere Artgenossen stehen, heißt das noch lange nicht, daß er alle Fische mag.

Wir basteln uns einen Fisch, der sich möglichst gut gegen seine Feinde durchsetzt

Die Kids müssen schnell herausfinden, was ihr Begleiter verträgt, sonst verhungert er. Jede Schwimmbewegung und die Flucht vor gefräßigen Raubfischen kostet Energie, die mit einem Balken am unteren Bildschirmrand symbolisiert wird. Eine weitere Anzeige informiert über den Gesundheitszustand des Kaltblüters, der durch Parasiten und falsche Nahrung beeinträchtigt wird. Gegen die schädlichen Schmarotzer helfen Putzfische, die behilflich sind, wenn man seinen Schützling mit der Maus in ihre Nähe bugsiert und sich ruhig verhält. Allerdings sehen manche Raubfische den hilfreichen Putzkolonnen verhängnisvoll ähnlich. So mancher hygienebewußte Fisch endete so als willkommener Happen...

Neben der Möglichkeit, mit einem beliebigen Fisch zu üben, reizt die »Herausforderung«, mehrere Levels mit einem jeweils vorgegebenen Flossenträger zu überleben. Jedes Tier hat seine Vor- und Nachteile, wobei mit einem natürlichen Verteidigungssystem ausgestattete Exemplare bessere Chancen besitzen. Das »Turnier« bietet die Möglichkeit, sich mit vier festgelegten Schuppentieren zu beweisen.

Haben die Kids schon etwas Erfahrung mit den Verhältnissen am Korallenriff, dürfen sie einen eigenen Fisch basteln und Attribute wie Größe, Beweglichkeit oder Kondition festlegen. Mit diesem neuen Exemplar, dem sie einen beliebigen Namen geben können, müssen sie sich dann unter Wasser bewähren. So lernen sie schnell, daß Größe allein nicht ausreicht, sondern ein optimales Gleichgewicht nötig ist. Dabei hilft das Punktekonto, das mit jedem verliehenen Attribut schrumpft, ein wenig nach. Der ultimative Riesenfisch kann nicht kreiert werden.

Grafisch sind neben der bunten Pflanzenwelt vor allem akkurat gezeichnete Fische zu bewundern, die sich über das drei mal drei Bildschirme große Terrain bewegen dürfen. Zu jeder Aktion gibt es nicht nur den passenden Sound zu hören, sondern auch ein kleines Fenster zu sehen, in dem in textlicher Form zusätzliche Infos erscheinen. Eine angenehme Musikuntermalung rundet die gefällige Atmosphäre ab. **(fs)**

die pc JUNIOR-wertung

Dieses putzige Spiel wird nicht nur Kindern Spaß machen, sondern auch Erwachsene immer wieder an die Maus locken. Ob es eine schnelle Runde mit dem Rochen in der Mittagspause oder ein langer Abend mit dem selbstgebastelten Lieblingsfisch »Henrik« sein soll, die manierliche Grafik und der variable Spielablauf sorgen für Spannung.
Der Druck, die Infos zu verwerten, wird von den Kids selbst erzeugt. Wer einfach nur drauflos schwimmt und die nächstbeste Schnecke anknabbert, kommt nicht weit Die Informationen zu jedem Fisch werden somit genau durchgelesen und nicht so schnell vergessen, da sonst höhere Levels unerreichbar bleiben.

Kreativität 30%
Spielen 40 %
Lernen 30 %

odell down under

- ■ VGA
- ❑ SVGA
- ❑ Soundblaster
- ❑ Soundblaster Pro
- ■ General MIDI
- ■ CD-Audio
- ■ DOS
- ❑ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	Lernprogramm
Hersteller:	Iona Software
Ca.-Preis:	DM 100,-
Festplatte:	0,5 MByte
CD-ROM:	ca. 8 MByte
Alter:	ab 4 Jahren
Spaßfaktor:	Gut
Anleitung:	Deutsch; gut
Programmtext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	–
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Gut

GESAMTWERTUNG: 70

Skaphander

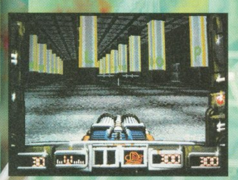
Der Auftrag

Retten Sie die Welt im Jahre 2010

3D-Action im Virtual-Reality Design







CD-ROM für PC

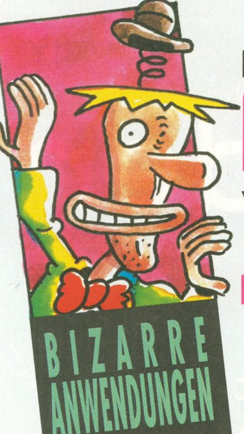
Computerviren sind in das Netz der Megacomputer eingedrungen, von denen alles abhängt: Nahrung, Klima, Energie, Verkehr. Einzige Chance: der Cyberpilot – Sie: Auf einem virtuellen Virenräumer, dem „Skaphander", räumen Sie auf! Absolut sauberes Echtzeit-Scrolling durch hervorragende 3D-Animation in doppelt so hoher Auflösung als bei Games dieses Genres üblich, Computerviren, tückische Fallen, Treppen, Schrägen, Durchgänge zum freien "Kosmos". Auf 15 Levels beheben Sie Schäden, überlisten Viren und machen sie unschädlich. Auf jedem Level erwartet Sie eine neue, knifflige Aufgabe.

Navigo Produkte sind im qualifizierten Computer-Fachhandel, Buchhandel, in Kauf- und Warenhäusern und Elektronik-Fachmärkten oder bei Navigo direkt erhältlich.

Herausgegeben von:



Frankfurter Ring 213
80807 München
Tel. 089/324 66 200
Fax 089/324 66 204



»Bitte nicht stören«

FUMMELN ERWÜNSCHT

Vergessen Sie Blumen und Bienen – heutzutage klärt man den der Geschlechtsreife entgegenstrebenden Nachwuchs mit einem CD-ROM auf!

Die Pubertät ist die Pest. Ins Leben zwischen Pickelcreme und lästigen Eltern kommt ein Thema, dessen Wirrwarr jeden Menschen den Rest seines Lebens beschäftigt: Sex.

Früher bekam man von seinen Eltern ein hübsches Büchlein à la »Wo kommen die kleinen Jungen und Mädchen her?« in die prä-pubertierende Pfote gedrückt; heute muß Aufklärung schon multimedial geschehen. Der Computer bietet sich geradezu an: Schließlich steht er in (fast) jedem Kinderzimmer und die meisten Eltern können ihn nicht bedienen (kindliches Herrschaftswissen in Reinkultur).

Der Ravensburger Verlag und die Zeitschrift »freundin« ließen sich von der Berliner Multimedia-Firma Pixelpark das Aufklärungsbuch »Bitte nicht stören« umsetzen. Sechs Cartoon-Kids (drei Mädchen, drei Jungen) lümmeln auf einem gezeichneten Schulhof. Fährt man mit dem Mauszeiger über die Figuren, stellen sich die Teenies mit ein paar markanten Sätzen vor. Tom, Mäxi, Freddy, Karen, Charlie und »Prof.« haben unterschiedliche Attitüden und Ansichten, durch die man einen guten ersten Eindruck ihres Charakters bekommt.



Von wegen »Klapperstorch«: seriöse Aufklärung, locker verpackt.

Hat man sich eine sympathische Figur ausgesucht, teleportiert einen das Programm zur »Home-Base«: Das eigene Zimmer, eherne Bastion eines jeden Teenagers. In den Zimmern können in Adventure-Manier Gegenstände angeklickt werden, hinter denen sich aber keine Rätsel, sondern Erklärungen, Videos oder Themenkomplexe verbergen.

»Bitte nicht stören!« geizt nicht mit Gags und Zwischenspielen. So backt man sich mit dem »Traumtypen-Baukasten« den ultimativen Lover zusammen. Die Reichweite geht vom Softie Klaus Müller (16, gut in Englisch und Geschichte, Vorliebe für Käsekuchen und lange Spaziergänge) bis zum Super-Coolo Karl Kleinert (17, 50-ccm-Maschine, Tätowierung am Oberarm, chronisch pleite). »Spielt« man mit einem Jungen, gibt's dasselbe natürlich in der weiblichen Variante. Auch nett: Im »Briefkasten« findet man eine Anleitung für Liebesbriefe, unter »Oldies« kann man sein Verhältnis zu den Eltern ausloten und das »Denkmal«-Spiel ist als abschließender Test gedacht. Ganz wichtig: Eine kleine Datenbank mit Adressen, die einem zu Themen von »AIDS« bis »bis unerwünschter Schwangerschaft« weiterhelfen.

Das geordnete Teenager-Zimmer als Hauptmenü: Gegenstände-Anklicken führt zu neuen Lektionen.

Hat man die Zimmer ausreichend erforscht, läßt man die Nacht hereinbrechen (per Klick auf den Lichtschalter). Jetzt sind neue Optionen dazugekommen: Auf dem Schulhof trifft sich die Clique, um sich abends für die Disco zu verabreden. Dort geht's dann zur Sache: Man plaudert per vorgegebenen Spruch-Vokabular mit seinen Freunden und Schwärmen. Trifft man den richtigen Nerv, kann es passieren, daß der/die Angebetete mit aufs Zimmer kommt. Erfreulicherweise stimmt der Tonfall. Die Sprüche wirken weder für Erwachsene noch für Kids peinlich. Damit wird »Bitte nicht stören!« zum Vorzeige-Multimedia-Projekt. Schade nur, daß 100 Mark das Taschengeld-Budget heftig überlasten – so muß sich die Zielgruppe das Programm von den Erziehungsberechtigten sponsern lassen. **(Anatol Locker/hl)**

BITTE NICHT STÖREN

HERSTELLER:
Ravensburger Interactive

PREIS:
ca. 100 Mark

HARDWARE-MINIMUM:
486er, Windows 3.1, Super VGA, 8 MByte RAM, CD-ROM.

PRAKTISCHER NUTZEN:
größer als bei so manchem Aufklärungs-Gestammel nervöser Erziehungsberechtigter.

ORIGINALITÄTSFAKTOR:
beachtlich. Und ganz ohne Peinlichkeits-Malus!

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
virtueller Liebeskummer.

DAS PC-PLAYER-FAZIT:
bizarr, aber berechtigt. Doch wer soll's kaufen? Für die Zielgruppe zu teuer und für deutsche Schulen wahrscheinlich zu progressiv.



EINE PHANTASTISCHE REISE DURCH 5 WUNDERBARE WELTEN
TORIN'S PASSAGE™
INTERAKTIVER ZEICHENTRICKFILM
Als Torin eines Tages nach Hause kommt, stellt er zu seinem Entsetzen fest, daß seine Eltern von der bösen Lycentia entführt wurden. Damit beginnt eine lange und gefährliche Reise, auf der Torin unmerklich erwachsen wird. Auf seinem Weg durch Strata kommt Torin in seltsame Welten, die von faszinierenden Leuten und merkwürdigen Kreaturen bewohnt sind. Torin's Passage ist, im Stile von King's Quest 7, das ideale Abenteuerspiel für die ganze Familie.
3D-Steuerung, dazu digitalisierte Sprache und Soundeffekte sind Garanten für ein Spiel, dessen Interaktivität ihresgleichen sucht. Üppige Grafiken, komplett gezeichnete Bildschirme mit unübertroffenen weichen Animationen, viel Humor, und das Ganze untermalt mit Musik von Michel Legrand, machen Torin's Passage zu einem großartigen Multimediaspiel.
PC CD-ROM
Windows 95/
Windows 3.1 - kompatibel
Deutsche Version
DONALD SIMPSON
SIERRA®
KOSTENLOS : Der Sierra-Spiele-Katalog auf CD-ROM
Name :............ Vorname :............
Adresse :............
Stadt :............
Land :............
Sierra Coktel Deutschland
Kennwort : XM31
Robert-Bosch-Str.32
D-63303 Dreieich
Deutschland.

BURIED IN BUGS

Der Windows 95-Upgrade von »Buried in Time« ist nur eines von zahlreichen Programmen, mit denen aktuelle Profispiele verbessert werden. So mancher Grafik- und Soundkarten-Ärger wird durch neue Patches beseitigt.

In seiner Rubrik »Bug Report« berichtet PC Player über Fehler in professionellen Spielen sowie Patches zu deren Beseitigung. Wenn Sie Anregungen haben oder selbst Opfer eines Bugs geworden sind, schreiben Sie bitte an den **DMV Verlag, Redaktion PC Player, Bug-Report, Dornacher Str. 3, 85622 Feldkirchen**. E-Mails erreichen uns unter **bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com**.

Karambolage

»Pinball World«, der in dieser Ausgabe getestete Flipper von 21st Century, bereitet Spielern mit Tseng-ET-4000-Grafikkarten keine Freude: Das untere Bildschirmdrittel wird von lästigen Interferenzstreifen gestört und so ist es unmöglich, den Ball exakt zu treffen. Netterweise gibt es für diesen ärgerlichen Programmfehler bereits einen Patch.

Wenn bei Interplay's »Virtual Pool« kein einziges Kugelrollen aus dem Lautsprecher ertönt, so kann das daran liegen, daß der Interrupt Ihrer Soundkarte nicht auf 10 oder einen höheren Wert einzustellen ist. Der Patch auf die Version 1.6.6 macht Schluß mit lautlosen Zusammenstößen.

Soundprobleme gibt es auf manchen Rechnern auch bei dem Spiel »Heroes of Might & Magic«, dazu kommen hohe DOS-Speicherwünsche und Abstürze beim Wählen mit dem Modem. Nach einem Patchen auf die Version 1.2 sind diese Probleme glücklicherweise Vergangenheit.

Zeitreise mit Windows 95

Sanctuary Woods liefert gleich zwei Patches zu aktuellen Programmen. So blieb »Buried in Time« in einigen Szenarien hängen. Ein Patch auf die Version 1.04 löst die Probleme und verbessert auch den allgemeinen Spielfluß unter Windows. Speziell für Windows 95 gibt es sogar eine neue Version des Spiels, die bei U.S. Gold in England unter 0044-121-625-3366 kostenlos bestellt werden kann. Dabei fallen lediglich Porto- und Versandkosten an – ein wirklich guter Service.

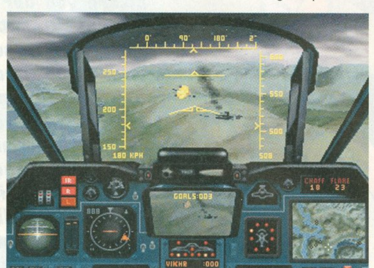
»Buried in Time«: Zeitreisen ohne Reue jetzt auch unter Windows 95.

Beim brandneuen »Riddle of Master Lu« können »Fatal Errors« auftreten, die besonders gegen Ende des Spiels für ein Ergrimmen des Spielers sorgen. Ein Patch auf die englische Version 1.08 behebt diese Schwierigkeiten nicht nur im Hauptprogramm, sondern repariert auch bereits vorhandene Spielstände.

Maschinenschaden

Eines der besten Features von »Werewolf vs. Comanche 2.0« sind die Zwei-Spieler-Duelle. Doch leider kann es bei einem Hubschrauber-Zweikampf via Modem zu Schwierigkeiten beim Verbindungsaufbau kommen. Novalogic hat daher flugs für beide Teile einen Patch gebastelt, der diese Probleme behebt.

Von der Luft auf den Erdboden: Beim Strategiespiel »Steel Panthers« schlug das »Outpost«-Syndrom zu. Einige im Handbuch angekündigte Features waren im fertigen Spiel nicht vorhanden. Doch Rettung naht: Ein Patch fügt diese Funktionen endlich hinzu und bügelt nebenbei noch ein paar Fehler wie Programmabstürze aus.



»Werewolf vs. Comanche 2.0«: Endlich klappt die Hubschrauber-Hatz per Telefonleitung.

»Phantasmagoria«, das Schauer-Epos aus dem Hause Sierra, sorgt für Gruseln auch außerhalb des eigentlichen Spieles. »Out of memory«-Fehler, Lesefehler von der CD oder Soundprobleme bei der Soundblaster 16 mit den DSP-Chips der Version 4.05 können einem die Haare zu Berge stehen lassen. Zum Glück vertreibt der Patch zur Version 1.1 die Dämonen der Neuzeit und fügt obendrein noch ein fehlendes Bild im siebten Kapitel hinzu.

Der Impressions-Titel »Powerhouse«, in den USA ebenfalls von Sierra vertrieben, sorgte beim Spielen für die gefürchteten »General Protection Faults«. Ein Patch behebt diese und ähnliche Gemeinheiten und bietet dem Spieler zusätzlich eine Option zur Festlegung der Spieldauer. **(ro)**



Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

Versandadresse: Spaltmannsfeld 16 · 46485 Wesel

Abholung zu Versandpreisen nur im Versandzentrum Wesel möglich!

Außerdem Shops in: 44263 Dortmund-Hörde · Fußgängerzone Herrmannstraße 49/ Ecke Hörder Rathausstraße · Tel.: (02 31) 43 27 63

61169 Friedberg · Computer Marsch/ Kaiserstr. 53 · Tel.: (0 60 31) 7 20 50

Sammel-Nr.: (02 81) 9 52 98-0

Fax: (02 81) 9 52 98-10

Mo-Fr 9.30-18.30 Uhr durchgehend!

Probleme mit der Software? Unsere Techniker sind für Sie da!

Alle reden nur vom Preis - Keiner redet vom Service! Bei uns wird SERVICE groß geschrieben ...und der Preis stimmt!

CD-ROM

Titel		Preis
7th Guest	DA	24,99
11th Hour	**DV**	**89,99**
3 D Lemminge	DA	87,99
3 D Pinball	DA	64,99
Adams Family Pinbal	DA	67,99
Air Power	DV	74,99
Albion	**DV**	**74,99**
Aliens	**DA**	**74,99**
Alone i.t.Dark Teil 1+2+3	DV	59,99
Apache Longbow	DV	74,99
Archibald	**DV**	**69,99**
Ascendancy	DV	79,99
Batmann Forever	DV	x84,99
Battle Beast	**DV**	**74,99**
Battle Isle 2 +Data	DV	69,99
Battle Isle 3	DV	77,99
Beneath t.Steel Sky	DV	29,99
Bermuda Syndrom	**DV**	**69,99**
Bleifuß	**DV**	**54,99**
Braindead 13	**DV**	**64,99**
Bundl.Manag.Hatt./3,5"	DV	77,99
Buried in Time	DV	79,99
Burn Cycle	DV	74,99
Caesar 2	**DV**	**74,99**
Capitalism	**DV**	**79,99**
Championship Manager 2	DV	x89,99
Chewy ESC von F5	**DV**	**67,99**
Civilization	DV	39,99
Command Aces of -		
the Deep - SVGA	**DV**	**74,99**
Command & Conquer	**DV**	**89,99**
Command & Conquer 2	DV	i.V.
Conquest of New World	DV	i.V.
Crusade	DV	84,99
Crusader	**DV**	**79,99**
Cybermage	DV	x79,99
Cyberspeed	DV	x74,99
Daedalus Encounter	DV	84,99
Das schwarze Auge 1	DV	39,99
Das schwarze Auge 2	DV	69,99
Dawn Patrol	DV	29,99
Day of Tentacle	DV	34,99
Der Druidenzirkel	DV	x82,99
Der Kapitalist	**DV**	**79,99**
Der Patrizier	DV	39,99
Der Planer 2	DV	x74,99
Der Talismann	DV	79,99
Destruction Derby	**DA**	**87,99**
Die Höhlenwelt Saga	DV	44,99
Die Siedler/jetzt CD	**DV**	**34,99**
Die Siedler 2	DV	x77,99
Dune 2	DV	29,99
Dungeon Keeper	DV	x84,99
Dungeonmaster 2	DV	84,99
Earthworm Jim	DV	i.V.
Elisabeth 1	DV	x87,99
Fade to Black	DV	84,99
Fatal Racing	**DA**	**64,99**
FIFA Soccer 96	**DV**	**79,99**
Flight o. Amaz.Queen	DV	79,99
Flugsimulator 5.1	DV	109,99
Form. One Gr.Prix 1	DA	34,99
Form.One Gr.Prix 2	**DV**	**x99,99**
Frankenstein	**DV**	**89,99**
FX - Fighter	DA	74,99
Gabriel Night 2	DV	x79,99
Gene Wars	DV	x79,99
Grand Prix Manager	DV	x89,99
Hattrick / Ikarion	DV	77,99
Heart of Darkness	DV	x87,99
Heroes of Might-		
and Magic	**DV**	**74,99**
Hugo 3	**DV**	**64,99**
Indy Car Racing	DA	29,99
Indy Car Racing 2	**DA**	**x74,99**
Jagged Alliance	DV	89,99

CD-ROM

Titel		Preis
Kings Quest 7	DV	79,99
Knights o. Xentar	DV	87,99
Lands of Lore	DV	34,99
Lost Eden	DV	74,99
Lukas TOP Adventure	DV	74,99
Made in Germany Compi-		
lation enthält:	**DV**	**59,99**
o Anstoss		
o Battle Isle 2		
o Das schw. Auge 2		
Mad TV 2	DV	x74,99
Magic Carpet 2	DV	79,99
Master of Magic	DV	49,99
Mechwarrior 2	**DV**	**74,99**
Mechwarrior 2 Data	DV	i.V.
Mega Pack 3	DA	74,99
Metal Lords	DV	x79,99
Monopoly	DV	69,99
Mortal Coil	DV	59,99
Myst / voll deutsch	DV	64,99
NASCAR Racing	DA	79,99
Nascar Track Pack	DA	39,99
NBA Jam Tournem.	DA	84,99
NBA Live 96	**DA**	**79,99**
Need for Speed	**DV**	**79,99**
NHL Hockey 94	DA	29,99
NHL Hockey 96	**DV**	**79,99**
Panik in the Park	DA	74,99
Panzergeneral 2	**DV**	**x77,99**
PGA Tour Golf 96	DA	79,99
Phantasmagoria	**DV**	**84,99**
Pinball Illusions	DA	64,99
Pirates Gold	DV	34,99
Pitfall	DV	74,99
Pole Position	**DV**	**87,99**
Police Quest -SWAT	DV	x79,99
Power Compilation enthält:		**59,99**
o Beneath Steel Sky	**DV**	
o F14 Fleet Def.	**DA**	
o UFO	**DV**	
Primal Rage	DA	79,99
Prisoner of Ice	DV	79,99
Privateer + Data	DA	34,99
Pro Pinball-The Web	**DV**	**49,99**
Project Paradiese	DA	x79,99
Psycho Pinball	DV	69,99
RAN Soccer	**DV**	**74,99**
RAN Trainer 2	DV	x69,99
Raven Project	**DV**	**59,99**
Rebel Assault	DV	34,99
Rebel Assault 2	**EV**	**69,99**
Red Ghost	DV	x79,99
Rivers of Dawn	DV	69,99
Schleichfahrt	DV	x77,99
Sensible Golf	DV	59,99
Silent Hunter	DV	x77,99
Silent Steel	**DV**	**108,-**
Sim Ant	DV	34,99
Sim City Enhanced	DV	24,99
Sim City 2000 Compilation -		
mit allen Data's	DV	89,99
Sim Earth	DV	34,99
Sim Isle	DV	79,99
Sim Life	DV	34,99
Sim Tower	DV	74,99
Sim Town	**DV**	**64,99**
Simon t. Sorcerer 1	DV	29,99
Simon t. Sorcerer 2	DV	74,99
Simon t. Sorcerer 1 + 2 Limited -		
Edtion+T-Shirt	**DV**	**89,99**
Space Marines	DV	74,99
Space Quest 6	DV	74,99
Star Trek 1 / 25thAnniv.	DV	29,99
Star Trek 3/Final Unity	DV	99,99
Star Trek 4/Gener.	DV	i.V.
Steel Panther	**DA**	**74,99**

CD-ROM

Titel		Preis
Stonekeep	**EV**	**89,99**
Stonekeep	DV	x89,99
Strike Com.+alle Data's	DA	34,99
SU-27 Sukhoi	**DV**	**74,99**
Syndicyte+Data	DV	34,99
System Shock	DV	34,99
TFX 2000 -		
Eurofighter	**DV**	**79,99**
The Dig	EV	67,99
The Hive	DV	x79,99
Theme Hospital	DV	i.V.
Theme Park + Transport -		
Tycoon	**DV**	**54,99**
Thunderhawk 2	DA	x74,99
Thunderscape	DV	74,99
Tie Fighter	EV	67,99
Tie Fighter	DV	x79,99
Top Gun - Fire at Will	DV	x99,99
Trivial Pursuit	DV	74,99
Turrican 2	**DV**	**54,99**
UFO + Master o.Orion	DV	49,99
Ultima 7 Compilation	DA	34,99
Ultima Underw. 1+2	DA	34,99
US Navy Fighter Gold	DV	84,99
Vollgas	DV	79,99
Warcraft 2	**DV**	**74,99**
Werewolf vs.Comanche	DV	74,99
Westwood Compilation:		**74,99**
o Dune 2	**DV**	
o Kyrandia 1 bis 3	**DV**	
o Lands of Lore	**DV**	
Wetland	**DA**	**59,99**
Willi Lembkes Manager	DV	59,99
Wing Armada	DA	34,99
Wing Com.2+Data	DA	34,99
Wing Commander 3	DV	97,99
Wing Commander 4	**DV**	**97,99**
Wipeout	**DA**	**89,99**
Woodruff / Gobliins 4	DV	77,99
Worms	**DV**	**64,99**
WWF 2 Wrestlem.	**DA**	**84,99**
X-Com Terror f.t.D.	DV	87,99
X-Wing/deutsch	**DV**	**69,99**

Schnäppchen für den Wheinachtsbaum

Titel		Preis
Aces over Europe	DA	19,99
Bureau 13	DV	19,99
Dark Universe	DV	29,99
Gobliins 1 + 2	DV	19,99
Hell	DV	24,99
History Line 14 - 18	DV	29,99
Inca 1	DV	19,99
Jurassic Park	DV	19,99
Lost in Time	DV	19,99
Return to Zorck	DV	29,99
Soccer Kid	DV	19,99
Space Quest 4	DV	19,99
T.F.X.	DV	29,99
Zorro	DA	19,99

Diese Angebote solange Vorrat reicht.

Sony Play Station

585,-

Play-Station Spiele auf Anfrage !



ZUBEHÖR

Artikel	Preis
Logitech -	
Wingmann extrem	**89,99**
Gravis Analog Pro	**56,99**
Gravis Game Pad	**39,99**
Gravis Eliminator Card	**39,99**
Gravis Firebird	**119,99**
Gravis Phönix	**179,99**
Thrustmaster Produkte :	
Joystick Flight 2	**149,99**
Joystick Flight Pro	**239,99**
Joystick F 16	**269,99**
Mark II Wappon -	
Control System	**199,99**
Lenkrad T 2 incl. Gas und	
Bremspedale/Neue Qualität	**239,99**
Paddles für Flugsimul.	**219,99**

Probleme ? ?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software ? Kein Problem, denn wir lassen Sie nicht im Regen stehen ! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein " fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

Hotline 0281-9529813

Auch in Sachen Hardware helfen wir gerne.

Händleranfragen erwünscht

Versandbedingungen:
Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket (Euroscheck o. Bankeinzug)
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch
EV= voll englisch · i.V.= in Vorbereitung
x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! **Ladenpreise variieren.**

KALTER HASE

AUF DEM CD-ROM

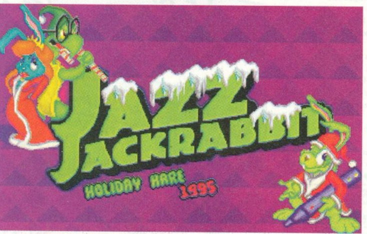
...der aktuellen PC Player Plus finden Sie die Shareware-Versionen von »Jazz Jackrabbit Holiday Hare« und »Mordor«.

Epics Shareware-Renner »Jazz Jackrabbit« wird zur Freude seiner Fans um vier weihnachtliche Sonderlevels erweitert. »Mordor« macht indes müde Rollenspieler munter.

Jazz Jackrabbit Holiday Hare

Das Osterhasi wird zum Nikolausi: Epics Jump-and-Run-Langohr »Jazz Jackrabbit« gehört zu den Klassikern der Shareware-Szene. Speziell zum Jahreswechsel gibt es jetzt vier neue Levels, allesamt in winterliches Grafik-Outfit verpackt. Damit verbunden ist Epics zeitlich befristetes Sonderangebot, alle anderen Episoden mit dem agilen Hüpfhelden zu erstehen.

Weihnachtliche Beschaulichkeit ist im zusätzlichen Levelquartett allerdings nicht zu erwarten, denn Meister Langohr hat auf seinem Weg natürlich wieder mit einigen Widrigkeiten zu kämpfen. Abgesehen vom drängenden Zeitlimit sind da die gar nicht fröhlichen Clowns, welche ihm energiesaugende Geschoße entgegenschleudern. Zum Glück findet das



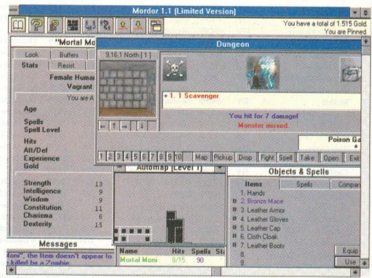
Zu Weihnachten düst Jazz Jackrabbit in gewohnter Höchstgeschwindigkeit durch neue Levels

clevere Kerlchen sogar im Winter ein paar Mohrrüben; verschiedene Munition für seine Waffe liegt auch rum.

Praktische Streuschüsse, Toaster, kleine Missiles und Smartbombs sind effektiver als die Standardwumme. Allerdings muß sich Jazz zum Einsammeln oft in ungeahnte Höhen und Tiefen begeben; mal schwungvoll per Pedes, mal mittels Sprungfeder oder über bewegliche Plattformen. Fetzige Musik und astreine Steuerung würzen diesen gelungenen Hasen-Auflauf.

Mordor

Eine Shareware-Perle für kalte Wintertage ist das Rollenspiel »Mordor«. Es ist ein lese- und zeitintensiver Vertreter seines Genres, der sich in vielen Einzelfenstern breit macht. Nach der Charaktergenerierung kann man entweder einfach gleich losspielen oder von der ausführlichen Online-Starthilfe Gebrauch machen. Das ist nicht nur für Einsteiger ratsam, denn wer gleich in die Dungeons stürmt, ohne vorher z.B. im Waffenshop eingekauft zu haben, kommt nicht weit.



Bei »Mordor« sorgen die einzelnen Bildschirmfenster für Ordnung

Unser Held startet allein und muß erst mehr Geld, Gegenstände und Erfahrungspunkte sammeln, um sich nach anderen Partymitgliedern umschauen zu können. Anfangs ist das Überleben im Dungeon äußerst schwer, da man oft angegriffen wird und nur wenig Gegenwehr bieten kann. Ein kleines Grafikfenster zeigt die Umgebung in Mini-3D-Sicht, in der Automap kann man sich orientieren. Ein Angriff wird im Textfenster gemeldet und ein Bild des Angreifers mit eingeblendet. Über eine Icon-Leiste wird per Mausklick gekämpft, geöffnet oder ein Gegenstand genommen.

Ein tödlich endender Kampf bedeutet nicht gleich das Aus, da man meist von seiner Gilde gefunden und wiederbelebt wird. Nicht jeder Charakter kann jeder der neun Gilden angehören, denn diese stellen bestimmte Anforderungen an Anwärter, z.B. Rasse und Charakterwerte betreffend. Letztere steigen langsam und so hat man in den drei Shareware-Levels lang zu tun, wobei man auch schöne Musik zu hören kriegt. **(ms)**

JAZZ JACKRABBIT HOLIDAY HARE

Genre:	Jump-and-run	Läuft unter:	DOS
Hersteller:	Epic Megagames	Sprache:	Englisch
Festplattenplatz:	ca. 3 MByte	Vollversion:	DM 49,– bis 99,–

MORDOR

Genre:	Rollenspiel	Läuft unter:	Windows
Hersteller:	TDA	Sprache:	Englisch
Festplattenplatz:	ca. 10 MByte	Vollversion:	40 US-Dollar

HIER SPIELT DIE ZUKUNFT



Erleben Sie Neues von der Spielefront!In CD PLAYER lesen Sie alles, was Sie über die Sony Playstation, Sega Saturn plus, 3DO-Geräte von Panasonic und Goldstar wissen müssen. CD PLAYER - das aktuelle Sonderheft von PC PLAYER - vergleicht die Hard- und Software der neuen High-End-Systeme kritisch, überzeugend und eindeutig mit dem PC .

CD PLAYER sagt Ihnen, welche Spiele für alle Systeme bis Weihnachten erhältlich sind.

AB SOFORT IM HANDEL

ODER GLEICH MIT COUPON BESTELLEN

❏ **JA**, ich möchte das aktuelle PC PLAYER Sonderheft 'CD-Player'.

Ich bestelle folgende Exemplare und bezahle einfach und bequem per Bankeinzug

____ CD PLAYER Stück für je DM 9,80	____	DM
zuzüglich Porto (innerhalb der BRD)	4,-	DM
Gesamtsumme:	____	DM

Konto-Nr. ____ BLZ/Bankverbindung ____

oder lege einen Scheck bei (quitierte Rechnung liegt Sendung bei).

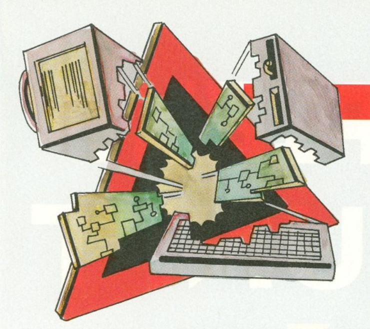
Name, Vorname ____

Straße ____

PLZ, Ort ____

Unterschrift ____

Coupon ausschneiden und einsenden an:
PC PLAYER
Leserservice CSJ,
Postfach 14 02 20,
80452 München.
Oder faxen 089/ 20 24 02 15



Keine Panik: Multi-Player-Spiele im

VERNETZT

Es muß nicht immer Nullmodem sein: Programme wie »Command & Conquer« machen mit vier Spielern nochmal soviel Spaß. Für unter 100 Mark pro PC können Sie mit vertretbarem Aufwand private Spiele-Netzwerke basteln.

Fast jeder neu erscheinende PC-Titel in den Bereichen Simulation, 3D-Action und Strategie bietet zwischenzeitlich einen speziellen Netzwerkmodus an. Wer einmal eine Partie »Command & Conquer« mit drei menschlichen Gegnern gespielt hat, die sich per Haus-Telefonlage wüste Angriffsdrohungen zurufen, wird sich mit einer Solopartie kaum mehr zufrieden geben wollen. So intelligent ein Computerspieler auch programmiert ist, an den Einfallsreichtum eines Menschen kommt er nicht heran. In der Vergangenheit war es allerdings sehr ungewöhnlich, im privaten Rahmen Netzwerkpartien zu veranstalten: Bestenfalls in hochmodernen Büros fand man so eine geheimnisvolle Konstruktion; daheim war man schon froh, ein Nullmodemkabel anschließen zu können.



Netzwerkfreuden: Vier Spieler streiten sich hier in einer Command & Conquer-Partie.

Wenig Aufwand – viele Spieler

Mittlerweile sind Computernetzwerke keine Domäne von elitären Info-Gurus mehr; fast jede größere Firma hat ihre PCs miteinander vernetzt. Moderner Datenaustausch erfolgt per E-Mail, nach Feierabend werden immer häufiger die Standard-Anwendungen mit Computerspielen vertauscht. Dann setzen eigentlich nur noch die verfügbaren Kollegen der Teilnehmerzahl Grenzen: »Werewolf vs. Comanche« erlaubt beispielsweise bis zu acht, »Fatal Racing« 16 und »ranSoccer« gar 20 menschliche Spieler. Nicht jeder ist jedoch bei einer großen Firma angestellt und Uni-Netzwerke oder Schul-Inforäume sind oft rund um die Uhr ausgelastet.

Glücklicherweise ermöglichen fallende Preise seit einiger Zeit auch günstige Privat-Netzwerke: Kostete vor einigen Jahren eine Netzwerkkarte noch einen knappen Tausender, bekommt man sie heute beim Fachhändler um die Ecke für etwa 50 bis 70 Mark. Außerdem lassen sich moderne Karten wesentlich einfacher handhaben, als die jumper-starrenden Platinen-Ungeheuer von damals. Ein spielergerechtes Netz besteht nur aus drei Komponenten: Kabel, Netzwerkkarten und Treiber. Und keine Angst, Sie benötigen keinesfalls noch einen »Server« (also einen zusätzlichen Computer zur Steuerung des Netzwerks), um zwei oder mehr Rechner miteinander zu koppeln – zum Spielen reicht ein reines »Client-Netzwerk«.

Gut verbunden ist halb gewonnen

Das Kabel stellt die Verbindung zwischen den einzelnen PCs her, jeder PC wird mit maximal zwei anderen Rechnern verbunden – also nicht etwa jeder mit jedem. Für zwei PCs reicht deshalb ein Kabel, für jeden weiteren benötigt man ein zusätzliches. Stellen Sie sich vor, die per T-Stücke verbundenen Kabelabschnitte würden ein einziges Kabel bilden, an das jeder PC angeschlossen wird.

Auf dem Markt gibt es die unterschiedlichsten Verbindungsarten stark differierender Preisklassen. Der verbreitetste und günstigste Typ, das »Thin-Ethernet«, verwendet ein simples Koaxialkabel – ähnlich einer TV-Antennenleitung. Für Spieler kommt eigentlich nur dieser Typ in Frage. Die Anschlüsse bestehen aus BNC-Steckern und Buchsen, die einfach zusam-

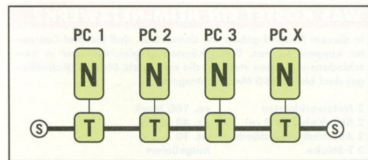
mengesteckt werden. Handwerklich versierte Bastler stellen sich diese Kabel selbst her, andere kaufen fertig konfektionierte BNC-Kabelsätze (etwa 20 Mark), die im Fachhandel unter der Bezeichnung »Ethernet«, »RG58« oder »50-Ohm-Koax« erhältlich sind.

Den Netzwerkkarten liegt fast immer ein sogenanntes »T-Stück« mit zwei Anschlüssen bei, an die das Kabel angesteckt wird. Die Ethernet-Spezifikation verlangt zudem noch an den Enden des Kabels jeweils einen »Terminator« oder »Abschlußwiderstand« (ca. 5 Mark), ähnlich einer SCSI-Verbindung. Diese sehen aus wie kleine Stecker und werden einfach an die T-Stücke angeschlossen. Ohne diese Abschlüsse wird jedes Signal am »offenen« Kabelende reflektiert, wandert ständig hin und her und »verstopft« die gesamte Bandbreite des Kabels. Die Terminatoren »verschlucken« die Störsignale und halten so den Datenverkehr sauber. Beachten Sie zur Verkabelung bitte unser Schaubild.

Das Tor nach draußen

Die Netzwerkkarte ermöglicht den eigentlichen Datenaustausch zwischen den Rechnern. Die digitalen Daten werden in Analogsignale umgewandelt, verschickt und wieder in Nullen und Einsen konvertiert. Das Angenehme an der ganzen Sache: Jede Netzwerkkarte kümmert sich mit einem eigenen Prozessor selbständig um den Datenverkehr, die CPU des Rechners wird nicht mit den Einzelheiten der Übertragung belastet. Da auf diese Weise kaum Rechenleistung verloren geht, gibt es auch praktisch keine Geschwindigkeitseinbußen – ganz anders als bei einer Nullmodemverbindung.

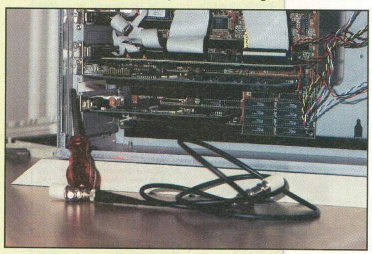
Für unsere Zwecke reicht die günstigste ISA-Ethernetkarte. Achten Sie unbedingt darauf, daß die Karte eine **BNC-Buchse** bereitstellt, und nicht etwa nur einen TP-(Twisted Pair)-Anschluß. Aufgrund der unten beschriebenen Software-Treiber ist es empfehlenswert, beim Kauf der Netzwerkkarte auf **NE2000-Kompatibilität** zu achten, was bei den meisten 08/15-Karten sowieso der Fall ist. Die NE2000 ist ein populäres 16-Bit-Modell des Netzwerkspezialisten Novell, das von zahlreichen anderen Herstellern kopiert wurde. Bei dieser Karte müssen Port-Adresse und Interrupt eingestellt werden.

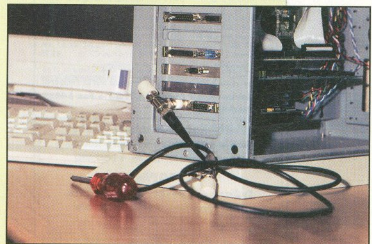


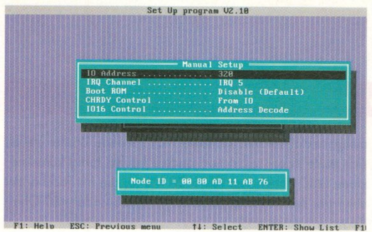
Hier sehen Sie schematisch, wie unser Netzwerk aufgebaut ist: Jeder Rechner wird über die Netzwerkkarte (N) und ein T-Stück (T) mit maximal zwei anderen PCs verbunden. Bei den beiden äußeren Rechnern (hier: 1 und X) wird an das T-Stück je ein Schlußwiderstand (S) gesteckt, sie sind also nur mit jeweils einem anderen PC direkt verbunden.


Die Einzelteile eines Client-Netzwerks auf einen Blick: Kabel, Netzwerkkarte, Schlußwiderstände und T-Stücke. Vor dem Öffnen des PC-Gehäuses unbedingt den Netzwerkstecker ziehen!


Die Netzwerkkarte vorsichtig in einen freien ISA-Steckplatz einstecken. Sofern bei der Karte Interrupt und Port per Jumper eingestellt werden, sollten diese bereits gesetzt sein. In diesem Fall wird die Karte natürlich erst dann festgeschraubt, wenn eine funktionierende Port/Interrupt-Kombination gefunden wurde.


Die Karte ist drin, das Kabel wird zusammengesteckt. Wichtig: Nur für die beiden »äußeren« Rechner eines Client-Netzwerks ist je ein Schlußwiderstand nötig, ansonsten wird jedes Kabel mit zwei T-Stücken verbunden. Beachten Sie bitte das Schaubild.


Das Kabel wird nicht direkt, sondern per T-Stück an die Buchse der Netzwerkkarte angeschlossen. Ist der momentane PC nur mit einem anderen Rechner verbunden, wird die freie Buchse des T-Stücks mit einem Schlußwiderstand versiegelt. Ansonsten steckt man hier ein weiteres Kabelende ein.



MS-DOS: Mit einem bequemen Setup-Programm werden die Interrupt- und Port-Einstellungen einer jumperlosen Netzwerkkarte festgelegt.

Früher enthielt diese Karte dafür Jumper, heute sind die meisten Modelle bequem per Software konfigurierbar. Die Standardvorgaben Interrupt 3/Port 300 kollidieren leider meist mit der seriellen Schnittstelle, so daß sich die Einstellungen Interrupt 15/Port 320 bewährt haben. Die gängigen Soundkarten verwenden entweder Interrupt 5 oder 7, der jeweils nicht benutzte Kanal ist deshalb in der Regel frei. Ansonsten findet die Karte in jedem ISA-Slot problemlos Platz; unsere kleine Bildserie zeigt den Einbau.

Emsige Helferchen: die Treiber

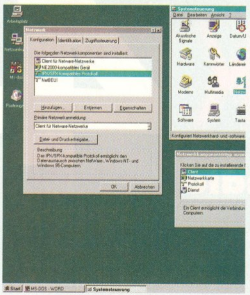
Die Installation des Netzwerktreibers kann etwas kniffliger sein, als der Einbau der Hardware. Die meisten Spiele begehren mysteriöse »IPX«-Treiber, anderen dürstet es gar nach dem geheimnisvollen »Netbios«. IPX steht für »Internetwork Packet eXchange« (in etwa: »Paketaustausch innerhalb eines Netzwerks«). Dieser Standard stammt ursprünglich von der Firma Xerox und wurde dann von Novell weiterentwickelt. Bei Firmennetzwerken, die einen Zentralrechner (Server) mit dem Novell-Betriebssystem einsetzen, hat man kein Treiberproblem, da das IPX-Protokoll bereits installiert ist. Mit diesen Treibern kann jeder PC auf die im Netz gelagerten Daten zugreifen.
Spieler koppeln aber üblicherweise zwei oder mehr Rechner direkt – ohne Server. Sie benötigen also kein volles Netzwerk-Betriebssystem, sondern nur die Treiber auf der sogenannten »Client«- oder Workstation-Seite. Als problemlos erweist sich die Treiber-Installation, wenn Sie Windows 95 besitzen und Ihr Wunsch-Netzwerkspiel unter diesem Betriebssystem reibungslos läuft (wie z.B. Command & Conquer). Windows 95 enthält nämlich standardmäßig fast alle gängigen Netzwerk-

WAS KOSTET EIN HEIM-NETZWERK?

In diesem Beispiel gehen wir davon aus, daß Sie drei Computer koppeln wollen. Diese können in gleichen oder in verschiedenen Räumen stehen – die maximale Distanz (Kabellänge) darf bis zu 150 Meter betragen.

3 Netzwerkkarten	ca. 180 Mark
2 BNC-Kabel (je 5 m)	ca. 40 Mark
2 Abschlußwiderstände	ca. 10 Mark
3 T-Stücke	mitgeliefert

Das macht pro Rechner knapp 80 Mark. Für jeden zusätzlichen PC sollte man nochmal rund 90 Mark veranschlagen. Ein typisches Nullmodemkabel ist zwar billiger (zwischen 40 und 60 Mark), aber langsamer und eben nur für Zwei-Spieler-Partien geeignet.



Windows 95: Falls das gewünschte Netzwerkspiel unter Windows 95 läuft, und sei es in eine DOS-Box, ist die Treiber-Installation simpel. Einfach in der Systemsteuerung auf »Netzwerk« klicken und das IPX-Protokoll einstellen.

treiber, also auch IPX. Sie bauen in diesem Fall die Netzwerkkarte ein und rufen die Hardware-Erkennung auf. Im Ordner »Systemsteuerung« erscheint das neue Icon »Netzwerk«, auf das Sie doppelklicken. Wichtig sind hier die Punkte »Netzwerkkarte« und »Protokoll«. Falls die IPX-Unterstützung nicht von selbst angeboten wurde, suchen Sie beim Protokoll nach »Novell«. Einige Spiele, etwa »Syndicate« von Bullfrog, verlangen nach Netbios-Kompatibilität. Die können Sie einfach im Menü »Eigenschaften« aktivieren. Windows 95 stellt die IPX-Funktionalität systemweit zur Verfügung, also auch in jeder DOS-Box. Ist das Netzwerk einmal installiert, haben Sie also jederzeit IPX-Unterstützung.

Treibjagd unter MS-DOS

Unter DOS ist die Sache etwas komplizierter. Entweder haben Sie viel Glück und die Treiber liegen der Netzwerkkarte bei, oder Sie fragen Ihren Fachhändler danach. Außerdem gibt es Client-Treiber frei verfügbar in Online-Diensten, etwa im Internet (im WWW bei Novell unter »http://www. novell.de«, oder auf dem FTP-Server »ftp.novell. de«). In Compuserve findet man die Treiber im Novell-Forum (GO NWOSFILES). Dort liegt ein Komplettpaket namens »VLM-Client« bereit (Filenamen: VLMKT1.EXE, VLMKT2. EXE, usw.), das viele Netzwerkkarten unterstützt. Die meisten Spieler sind mit der problemlosen Standardinstallation am besten beraten. Fortgeschrittene mit NE2000-kompatibler Karte wissen aber, daß sie aus dem ganzen Paket nur einige Dateien brauchen: »LSL.COM«, »NE2000.COM« und »IPXODI.COM«. Diese Programme werden einfach per Hand (in der angegebenen Reihenfolge) nacheinander gestartet – schon steht die benötigte IPX-Fähigkeit zur Verfügung.

Falls die Netzwerkkarte nicht standardmäßig konfiguriert ist, muß sich eine Datei namens »NET.CFG« im selben Verzeichnis befinden, wie die drei COM-Dateien. NET.CFG hat wie folgt auszusehen – die Einrückungen (Leerstellen oder Tabulatoren) sind übrigens wichtig!

```
Link Driver NE2000
        INT 5
        PORT 320
        Frame Ethernet_802.3
```

Die ersten zwei eingerückten Zeilen definieren die Hardware-Einstellungen für Interrupt und Portadresse – hier müssen selbstverständlich die für Ihre Netzwerkkarte eingestellten Werte stehen. Die letzte Zeile ist normalerweise nicht erforderlich, stellt aber sicher, daß alle Karten das selbe Ethernet-Protokoll verwenden, damit es auf keinen Fall Verständnisschwierigkeiten gibt. Netbios-Unterstützung ist unter DOS kein Problem, denn im Treiberpaket findet sich eine Datei namens »NETBIOS.EXE«, die man einfach durch Eingabe »netbios« zusätzlich zum IPX-Treiber lädt. Die meist noch vorhandenen Shells wie »NETX.EXE« oder »VLM.EXE« sind für Spiele nicht nötig und nur für »richtige« Netzwerke erforderlich.

Ab ins Netz

Haben Sie Ihr Mini-Netzwerk fertig aufgebaut, kann es losgehen. Am Beispiel von Command & Conquer sieht man, wie einfach der Start einer Netzwerkpartie in den meisten Fällen ist. Bei diesem Spiel benötigen Sie pro Teilnehmer eine CD. Da zwei CDs in der Packung liegen, reichen zwei Originale für vier Spieler aus. Booten Sie die Computer normal hoch und starten, wie oben beschrieben, die drei COM-Files für die IPX-Unterstützung. Windows-95-Benutzer können auf diesen Schritt verzichten. Im Hauptmenü von Command & Conquer wählen Sie »Mehrspielerpartie« und »Netzwerk« an. Einer der Spieler startet nun ein neues Spiel und stellt die verschiedenen Parameter (Credits, Karte, etc.) ein. Daraufhin sollten alle anderen Teilnehmer diese Partie per Textzeile am Bildschirm angezeigt bekommen. Per »Dazu« (englisch: »Join«) erklärt man offiziell seine Teilnahme, danach startet der erste Spieler durch Klick auf »O.K.«.

Command & Conquer bietet als Multi-Player-Spiel zusätzliche Details. So sind Kämpfe um die feindliche Flagge möglich, es gibt einige Einheiten mehr (Chemie-Infanteristen, NOD-Atomschläge), das Tiberium wächst auf Wunsch nach und ab und zu tauchen kugelrunde, säurespuckende Monster auf. Die Kisten verbergen diverse Zufallsereignisse: Die gesamte, bereits aufgedeckte Karte wird plötzlich wieder schwarz, oder die Kampfeinheit, welche auf die Kiste fährt, hat auf einmal dieselben Fähigkeiten wie ein Tarn-Panzer. Das wichtigste ist aber, daß sich Ihre Gegner über jeden einzelnen Verlust ärgern werden – schließlich sind es keine gefühllosen Computer, sondern auf schadenfrohen Sieg erpichte Menschen.

(Michael Kim/la)

AKTUELLE NETZWERK-SPIELE

Hier finden Sie eine Auswahl an aktuellen Programmen, die von Haus aus Netzwerkunterstützung bieten.

Titel	Genre	Spielerzahl
Apache Longbow	Flugsimulation	16
Battle Isle 3	Strategie	6
Bleifuss	Autorennen	16
Command & Conquer	Strategie	4
Destruction Derby	Autorennen	8
Empire 2	Strategie	4
Magic Carpet 2	3D-Action	8
Monopoly	Brettspiel	6
ran-Soccer	Sportspiel	20
Terminal Velocity	3D-Action	8
Werewolf vs. Comanche	Action-Simulation	8
Witchaven	3D-Action	16
Zoop	Denkspiel	4

ROUTE 66

Der Streckenplaner für Windows 95

...Kompatibel zu Microsoft Windows 3.1



DM 119,-
Registrierungsrabatt
Deutschland + Europa
~~318~~ DM
Nur 199,-
Normaler Preis DM 318
Gültig bis 31/12/95 28/2/96

ROUTE 66
Route planner for Microsoft Windows

Die Presse über ROUTE 66...

'Das Programm ist schön gestaltet, eine Eigenschaft aber fällt besonders ins Auge: die Geschwindigkeit. Sie ist wirklich unglaublich im Vergleich zu den Mitbewerbern. Wir haben es mit einer echten 32-Bit Applikation zu tun und siehe, ROUTE 66 ist schneller als das Licht. "Designed for Windows 95" erklärt der Hersteller stolz im Handbuch. Das ist richtig, Windows 95 und ROUTE 66 arbeiten hervorragend zusammen.'

- C!T, August '95

Unsere Kunden über ROUTE 66...

'Wir benutzen ROUTE 66 in unserem Bus- und Fuhrunternehmen seit ca. sechs Monaten. In der Zeit haben wir gemerkt, daß das Programm ein unschätzbares Hilfsmittel ist, um schnell und einfach Entfernungen, Zeiten und Reisekosten zu errechnen – ein entscheidender Punkt in unserem Geschäft. Dieses Programm war wohl die beste Investition, die wir dieses Jahr im Computerbereich gemacht haben.'

- Michael A. Kraft
Kraftours Corporation

Jetzt bei Ihren Händler!

Kompatibel zu Windows 3.1

Microsoft Windows Compatible 32-Bit Application



Kompatibel zu MacOS 7.0 und 7.5

Mac OS

Official distributor:
INGRAM MICRO
LEADING THE WAY IN WORLDWIDE DISTRIBUTION
089 608 010, Fax 089 608 01190

Wie erhalten Sie die kostenlose Europakarte:

1. Kaufen Sie ROUTE 66 bei Ihrem Händler für nur **DM 199,–**
2. Drucken Sie den **Windows 95** - oder **MacOS 7.5** - Bildschirm aus.
3. Füllen Sie die Registrierkarte und den Coupon im Paket aus.
4. Senden Sie die Registrierkarte, den Ausdruck und den Coupon unfrankiert an ROUTE 66: **Int. Antwoordnummer 1318, 3900 WB Veenendaal, Niederlande**

Dann erhalten Sie **kostenlos** per Post die Europakarte!

ROUTE 66 Geographic Information Systems B.V. Kerkewijk 69 3901 EC Veenendaal Niederlande 0031-318-554724, Fax 0031-318-518860, Email route.66@applelink.apple.com

Hint Shop

Inh.: C. v. Mellenthin

Gültige Adresse bis zum 1.1.96: Sülzgürtel 96 - 50937 Köln, Tel/Fax: 0221/4200942, BTX: MELLEN#

Neue Adresse ab dem 1.1.96: Am Hollerbroch 36, 51503 Rösrath, BTX: MELLEN#

Alle Lösungen incl. Pläne, Hotline-Service, Versandkosten und 24 Std. Service.
Pro Lösung **nur 19,95 DM.** Pro Sammelheft **nur 25 DM.**

Fragen Sie die Bestellannahme nach Neuheiten, da wöchentlich neue Lösungshefte erscheinen.

			Sammelhefte:
7'th Guest / Al'Qadim	Gabriel Knight 1	Phantasmagoria	Eye o.t. Beholder 1 bis 3
Alone in the Dark 1 bis 3	Hell-A Cyberpunk Thriller	Prisoner of Ice	Ishar 1 bis 3
Archibald App. Abenteuer	Höhlenwelt Saga Teil 1	Ravenloft 1 und 2	King's Quest 1 bis 6
Bioforge / Bureau 13	Jagged Alliance	Rebel Assault und Privateer	Larry 1 bis 6
Command & Conquer 1	Jewels of Oracle	Sam und Max	LucasArts Classic Adv.
Creature Shock / Cyberia	Journeyman's Pojekt 1 + 2	Simon the Sorcerer 1 und 2	LucasArts Top Adventures
Crusader - No Remorse	King's Quest 1 bis 7	Space Quest 1 bis 6	Might & Magic 3 bis 5
Daedalus Encounter	Knights of Xentar	Star Trek - N.G. "A F.U."	Police Quest 1 bis 4
Dark Sun 1 und 2	Kyrandia 1 bis 3	System Shock	Quest for Glory 1 bis 4
Discworld / Dragon Lore	Lands of Lore 1	Thunderscape	Space Quest 1 bis 5
Dungeon Master 1 und 2	Last Dynasty, The	Ultima 8 - Pagan	Star Trek 1 und 2
Elder Scrolls - Arena	Little Big Adventure	Vollgas (Full Throttle)	Ultima 7-Teil 1+2 +Forge
Fade to Black	Menzoberranzan	Wizardry 6 und 7	Ultima Underworld 1 + 2
Flight o.t. Amazon Queen	Myst, Noctropolis	Woodruff and the Schnibble	

Wir führen über 250 Lösungen. Fordern Sie die Gesamtliste an.

Unsere Hefte sind auch in anderen Firmen erhältlich. Fordern Sie die Liste der Händler an.

Distributor für Österreich-Kornfeld OEG-1100 Wien-Tel/Fax:0222/8174439
Distributor für die Schweiz-AHA CD-ROM Spiele-3662 Seftigen-Tel/Fax:033/457001

GROSSHANDEL

alles für PC`s und Sony Playstation

Nur für Wiederverkäufer, bitte Preisliste anfordern.

PC-Spiele-Playstation



NEU

* mit Rückgaberecht
* auch Einzelbestellungen
* kleine Preise, schnelle Lieferung

Ruhrorter Str. 9, 46049 Oberhausen
Tel.: 0208 / 20 16 89 + 0208 / 20 17 88
MAXI-SOFT GbR Fax: 0208 / 20 16 88

PC-Sport-Games Club

Spielst du alleine?
Wir spielen gemeinsam!

Sports, Fun & Games

Weihnachtsangebote: Für ein Jahr Gemeinschaft! Kinder: 45,- DM Erwachsene: 95,- DM

*Schreiben Sie uns - wir senden Ihnen unsere **Clubinfos!***

c/o **Electronic Sports**; Postfach **11 03 64**; **10963** Berlin
Fax: 030-**215 36 15**

GREENPEACE

Unterstützen Sie erfolgreichen Umweltschutz:
Werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace.

Greenpeace e.V., Vorsetzen 53, 20450 Hamburg

Games 2001

Bestellannahme: - **Tel : 0172-2355442**, täglich von 14-20 Uhr, auch Sa.&So.
- **Fax : 07023-4660**

Postadresse: Games 2001, Boslerstraße 28, 73235 Weilheim.

Angebote des Monats:

NBA Live '96	**dV**	**74,95 DM**
Rebel Assault 2	**dV**	**59,95 DM**
Wing Commander 4	**dV**	**89,95 DM**

Titel CD		DM
AH-640 Longbow'	dV	84,95
Albion	dV	79,95
Alone in the Dark 3	dV	82,95
Ascendancy	**dV**	**74,95**
Battle Isle 3 (WIN)	**dV**	**74,95**
Bioforge	dV	84,95
Bleifuß	dA	49,95
Caribbean Disaster	dV	82,95
Chessmaster 5000	dV	76,95
Civ Net (WIN)	dV	82,95
Civilization 2000'	dV	79,95
Command&Conquer	**dV**	**79,95**
Crusader-no remorse	dV	76,95
Cybermage	dV	76,95
Descent 2'	dA	76,95
Die Siedler 2*	**dV**	**76,95**
Dungeon Keeper	dV	79,95
Dungeon Master 2	dV	84,95
DSA 3	dV	76,95
EA Sports Rugby	dA	79,95
Earthsiege 2	dV	76,95
Ecstatica	dA	79,95
Fade to Black	dV	82,95
FIFA Soccer '96	**dV**	**74,95**
F1 Grand Prix 2	**dV**	**89,95**
Gene Wars	dV	76,95
HI-Octane	dV	82,95
Indy Car Racing 2	dA	66,95
Madden NFL '96	dA	76,95
Kyrandia 3	dV	72,95
Lands of Lore 2*	**dV**	**76,95**
Lemmings 3D	dV	84,95

Titel CD		DM
Magic Carpet 2	**dV**	**76,95**
Mech Warrior 2	dV	74,95
Navy Strike	dV	82,95
NBA Jam Tournament	dA	82,95
Need for Speed	**dV**	**76,95**
NHL Hockey '96	**dV**	**76,95**
Panzer General 2	dA	69,95
PGA Tour Golf '96	dA	76,95
Phantasmagoria	dV	79,95
Pinball Illusions	dA	56,95
Pitfall (WIN)	**dV**	**74,95**
Shock Wave Assault	dV	76,95
Sim Isle	dV	76,95
Sim Tower	dV	76,95
Simon the Sorcerer 2	dA	74,95
Star Trek: Final Unity	dV	92,95
Stonekeep	**dV**	**84,95**
Syndicate Wars'	dV	76,95
The Dig	eV	62,95
T.F.X. EF 2000	dV	79,95
Top-Gun / Fire at Will	dV	92,95
USS Ticonderoga	dV	74,95
US Navy Fig. Gold	dV	82,95
Vollgas / Full Throttle	dV	79,95
Warcraft 2	**dV**	**72,95**
Warlords II Deluxe	eV	72,95
Waterworld-Action	dA	76,95
Waterworld-Strategie	dA	76,95
Werewolf-Comanche	eV	64,95
Wing Commander 3	dV	74,95
X-Fighters US	dV	82,95
Z	**dA**	**62,95**

Preishits CD		DM
Beneath a Steel Sky	dV	19,95
Indy Car Racing	dA	19,95
Lands of Lore	dV	29,95
NHL Hockey '94	dA	29,95
Privateer	dA	29,95
Rebel Assault	**eV**	**34,95**
Shadow Caster	dA	29,95
Star Trek 25th Ann.	dA	24,95
Strike Commander	dA	29,95
Syndicate Plus	dV	29,95
Ultima 7 komplett	dA	29,95
Ult. Underworld 1&2	dA	29,95
Wing Commander 2	dA	29,95

Hardware:

Soundkarten:	
Terratec Gold 16 SE	139.-
Terratec Maestro 16 SE	299.-
Soundblaster AWE 32 VE	319.-

CD-ROM Laufwerke:	
Mitsumi Quadrospeed (4x)	279.-
TEAC Hexaspeed (6x)	469.-

Arbeitsspeicher:	
8 MB SIMM, 70 ns	459.-
8 MB SIMM, 60 ns EDO	499.-

Joysticks:	
Phoenix	169.-
Wingman Extreme	89.-

Die mit ' gekennzeichneten Titel waren bei Druckschluß noch nicht erhältlich. Preise: Stand Dezember 1995
dV = deutsche Version, dA = deutsche Anleitung, eV = englische Version. Alle Preise inklusive 15% Mehrwertsteuer.
Weitere Programme, Hardware und Lösungen auf Anfrage. Änderungen vorbehalten. **Händleranfragen erwünscht!**

Versandkosten:
- **per Nachnahme: 8,90 DM + Nachnahmegebühr.**
- **per Vorkasse (bitte ec- oder Verrechnungsscheck beilegen): 7,90 DM.**
- **per Rechnung: 8,90**
- **48 Stunden Lieferservice + 9,90 DM.**

CYBER WORLD

Tel. : 06466 - 7812
Fax : 06466 - 80071

S. VELKEL IM BACHACKER 9a 35232 BUCHENAU

PC CD - ROM

APACHE LONGBOW	DV 79.99
BATTLE ISLE 3	DV 79.99
COMMAND & CONQUER	DV 89.99
DUNGEON MASTER 2	DV 89.99
FRANKENSTEIN	DV 99.99
JAGGED ALLIANCE	DV 89.99
LAST DYNASTY	DV 79.99
MAGIC CARPET 2	DV 79.99
MECHWARRIOR 2	EV 79.99
MYST	DV 69.99
SIMON THE SORCERER 2	DV 79.99
STAR TREK 3 - THE FINAL UNITY	DV 99.99
STONEKEEP	DV 89.99
TERMINAL VELOCITY	DA 69.99
VOLLGAS	DV 79.99
WARCRAFT 2	DA 79.99

WEREWOLF VS COMANCHE
EV 65.99

GESAMTKATALOG AUF ANFRAGE

VERSANDBEDINGUNGEN	
Vorkasse Bar / Scheck 7,- DM	DV - deutsche Version
per Nachnahme 10,- DM zzgl. NN	EV - englische Version
	DA - Anleitung deutsch

GAMBLERSOFT

SOFT & HARDWARE VERSAND

Zeppelinstraße 44/1 • 73760 Ostfildern
Tel.: 07 11/4 57 93 50 • Fax: 07 11/4 57 93 97
Mo – Fr: 10 – 12 und 14 – 20 Uhr, Sa 10 – 18 Uhr

Wir sind preiswert, zuverlässig, schnell und nicht verwöhnt.

		CD
Aliens	DV	72,90
Battle Race	DA	79,90
Cäsar II	DV	82,90
Crusader – No Remorse	DV	78,90
Cybermage	DV	79,90
Cyberspeed	DV	73,90
Destruction Derby	DA	89,90
Fatal Racing	DA	66,90
Formula One GP 2	DV	97,90
Heroes of Might & Magic	DV	79,90
Indy Car Racing 2	DV	79,90
Magic Carpet 2	DV	79,90
NBA Live 96	DV	79,90
NHL Hockey 96	DV	79,90
Panzer General 2	DV	73,90
Ran Soccer	DV	79,90
Rebel Assault 2	EV	77,90
Shell Shock	DV	79,90
Silent Hunter	DV	79,90
Space Marines	DV	79,90
Steel Panthers	DA	79,90
Su-27 Sukhoi	DV	79,90
TFX 2000	DV	85,90
The Dig		69,90
Top Gun	DV	97,90
Virtual Karts	DV	97,90
Warcraft 2	DV	79,90
Westwoold Compilation	DV	79,90
Wetlands	DA	61,90
X-Wing CD-ROM Edition	DV	77,90
Z	DA	73,90
Sony Playstation		590,00
Spiele	DA ab	84,90

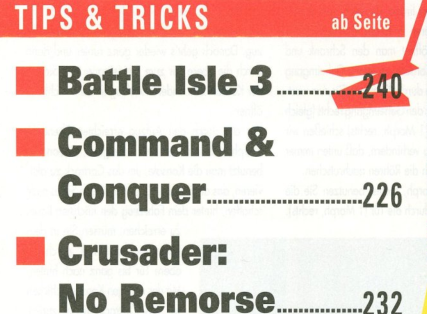
Preisliste kostenlos!

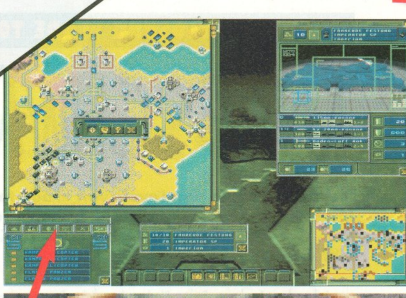
Bitte Neuheiten telefonisch abfragen.

Versandkosten:
Vorkasse 6,90 · NN 9,90 + 3,– NN-Geb.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.











TIPS & TRICKS ab Seite

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit!
Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Dornacher Str. 3, 85622 Feldkirchen

BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Word«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spieletips geben – weder fernmündlich noch schriftlich.

KOMPLETTLÖSUNG »FADE TO BLACK«

ANGESCHWÄRZT

Sie haben sich in den Levels von »Fade to Black« verirrt? Morphende Aliens und diverse Fallen bereiten Kummer? Kein Grund zum Schwarzsehen; unsere Komplettlösung hilft weiter!

Die komplexen Levels von »Fade to Black« stellen actionfreudige Abenteurer vor einige Probleme, weshalb die Komplettlösung von Michael Grobosch eine willkommene Hilfe ist. In Klammern finden Sie jeweils die Anzahl der Gegner und aus welcher Richtung sie kommen, also treten Sie dann entsprechend mit gezogener Waffe an. Alle Schränke sollten Sie übrigens nach nützlichen Gegenständen durchsuchen – außer, es wird aus dringenden Gründen abgeraten.

Level 1

Nachdem wir uns die Nachricht angesehen und aus dem Schrank die Mine genommen haben, verlassen wir den Raum (1 Sonde, rechts). Dann gehen Sie über die Platte und schnell weiter durch die obere Tür, die sich dadurch geöffnet hat. Im folgenden Raum befinden sich zwei Platten; wenn man auf der linken steht, fährt das Robotgeschütz durch die geöffnete Laserschranke und die rechte öffnet dem Spieler den Weg. Wenn Sie durch die Tür gegangen sind, schießen Sie sofort die rechte Wandkanone und den ankommenden Morph ab. Danach benutzen Sie den Lift zur nächsten Ebene und päppeln die Gesundheit in diesem Raum auf.

Als nächstes gehen wir durch die nördliche (1 Morph, rechts) und weiter durch die rechte Tür, wo wir zwei Schränke finden, die aber dank einer Alarmanlage nur für Ärger sorgen. Also gehen wir einfach weiter in den Speisesaal (1 Morph, links), holen das Ladegerät aus dem Schrank und wandern durch die obere Tür, wo sich ein Koch befindet. Entweder erschießt man ihn und läßt sich somit einen Geheimgang entgehen, in dem sich Munition befindet. Oder man folgt seinem Rat und geht in den linken Raum, wo zwei Morphs auftauchen, sobald die Tür geschlossen ist. Dann benutzt unser Held die Konsole und öffnet den Geheimgang im Speisesaal. Anschließend geht es zurück zur Wachhalle und in das Krankenzimmer. Hier taucht, wenn der Spieler ungefähr in Höhe der linken Tür steht, eine Robotspinne auf (am hinteren Ende des Raumes). Ist das Metalltier erledigt, öffnet man den Schrank und benutzt wieder die Konsole, um einen Geheimgang zu öffnen. Wir gehen durch die zweite Tür zum westlichen Korridor und in den Geheimgang rechts (gleich am Anfang). Oben (1 Morph, rechts) schießen wir die Fässer ab, um zu verhindern, daß unten immer wieder Morphs durch die Röhren nachrutschen.

Wieder unten (1 Morph, rechts) benutzen Sie die Konsole und gehen durch die Tür (1 Morph, rechts).

Conrads einzige Chance besteht in gezielten und schnellen Schüssen

Um aus diesem Raum herauszukommen, müssen Sie durch eine Tür, vor der eine Laserbarriere ist. Aktivieren Sie mit der Konsole neben der Tür den Transportkran und schießen das Faß, welches er hält, genau vor der Tür ab. Dahinter (1 Morph, rechts) liegt ein Verwundeter, den Sie erschießen müssen. Danach schnappen wir uns die Sachen aus den Schränken, lesen die Nachricht an und laufen durch die Nordtür (2 Sonden) wieder zur Wachhalle (1 Morph). Hier geht es durch die südliche Tür (1 Morph) weiter, dann erneut durch die Südtür und rechts im Computerraum durch die Nordtür (1 Morph, rechts). Dort öffnen wir mit Hilfe der Konsole die Tür zum Kryoraum (1 Morph, rechts), der sich südlich von uns befindet.

Dann gehen Sie durch die linke Tür in den nächsten Raum (2 Morphs, links) und benutzen einen der beiden Lifte. Oben drücken Sie den Knopf, um die elektrischen Bodenplatten zu deaktivieren (1 Morph, oben). Hinter der Tür am Ende des Ganges (2 Sonden) öffnen Sie den Schrank und benutzen den rechten Lift.

Um zum Büro des Direktors zu gelangen, gehen wir nach links (1 Robotgeschütz) durch die Tür, wo rechts der Direktor sitzt, der eliminiert wird. Dann erscheint hinter uns ein Morph, den wir erledigen müssen, um mit seinen Überresten den Schrank zu öffnen, in dem sich der benötigte Code befindet. Damit verläßt man das Büro, geht ganz nach rechts durch die Tür und öffnet mit der Konsole den Hanger und einen Aufzug. Danach geht's wieder ganz runter und dann durch die obere Tür zum Freizeitraum, wo Sie mit der Konsole den anderen Aufzug in der Wachhalle öffnen.

Auf der durch den Aufzug erreichten Ebene (1 Morph, rechts hinter dem Lasergitter, 2 Sonden) benutzt man die Konsole, um das Cartrack zu aktivieren, das die östliche Tür öffnet. Wenn Sie es nicht schaffen, hinter dem Fahrzeug den nächsten Raum zu erreichen, müssen Sie in dem Raum, wo es startete, durch die obere Tür bis ganz nach hinten. Mit der dortigen Konsole schicken wir das Cartrack wieder zurück und versuchen das ganze noch einmal. Hinter der Tür benutzen wir den zweiten Lift und erreichen so den Hangar (2 Sonden) und betreten das rettende Schiff.

Level 2

Als erstes gehen Sie durch die untere Tür, dann durch die zwei Türen links bis zum Maschinenraum (2 Morphs, rechts und links) und deaktivieren den Generator. Jetzt wieder ganz zurück, im Lager durch die obere Tür (2 Robotspinnen, rechts und links) und danach durch das linke Tor in die Steuerzentrale. Hinter der Laserschranke holen wir die Plasmamunition aus dem Schrank und laufen zum Raum mit den Spinnen zurück, benutzen die östliche Tür zum Pflegeraum (1 Sonde) und gehen bis zum Lager. Dort laufen Sie durch die unteren beiden Türen und müssen im nächsten Raum (2 Son-

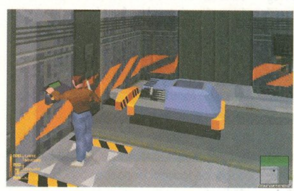
den) sehr gut zielen, denn schon wenige Schüsse an die Scheiben können das Ende bedeuten.
Held Conrad durchsucht die Schränke und geht weiter durch die nächsten zwei Türen bis zum Wachraum (2 Morphs). Hier benutzt man die Konsole und wenn nötig die Aufladestation. Weiter geht's durch die nördliche Tür (1 Morph, 1 Sonde) bis zu den Zellen (2 Morphs, 1 Robotgeschütz), wieder durch die Nordtüren bis ins Forschungslabor (1 Sonde), wo sich ein Schrank und der Professor befinden.
Wir befreien und begleiten ihn zum Teleporter (1 Morph im Pflegeraum, 1 Morph im südlichen Raum, 1 Sonde im Teleporterraum). Jetzt gehen Sie wieder zum Maschinenraum, benutzen den Würfel mit der Konsole und laufen dann geschwind zum Teleporter und benutzen ihn, ohne auf irgendwelche Feinde zu achten.

Level 3

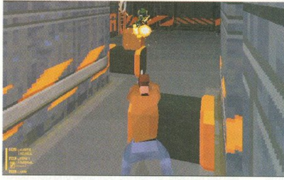
Wenn Sie den Startraum verlassen haben, schießen Sie erstmal alle Gegner in den Fluren ab (1 Sonde, rechts; 1 Kampfmorph, rechts oben; 2 Morphs, links; 1 Kampfmorph, links oben) und laufen dann in den Raum über der Startposition. Hier regeneriert sich unser Held und läßt die Mine aus dem Schrank mitgehen. Wir verlassen den Raum auf dem selben Weg und dann nach links oben, wo wir mit dem Knopf eines der Fahrzeuge aktivieren und diesem in den nächsten Raum folgen. In den Schränken finden Sie ein paar nützliche Dinge und gehen dann draußen in den links folgenden Raum (1 Sonde, ganz hinten), springen über die elektrischen Platten und nehmen vor dem Verlassen des Raums das Risidium aus dem Schrank. Links vor der großen Tür warten wir auf das Fahrzeug, folgen ihm bis ganz hinten in den zweiten Raum (1 Morph, links) und durchstöbern die dortigen Schränke.
In dem Zimmer davor benutzen wir die Konsole, öffnen den Schrank und gehen wieder raus.
Nun laufen wir ganz nach unten und warten wieder vor der großen Tür auf das Fahrzeug. In diesem Raum (2 Morphs) leeren wir die Schränke und gehen raus, nach oben durch die zweite folgende Tür (1 Robotspinne). Wenn Sie das Risidium aus dem Schrank haben, aktivieren Sie das Strahlungsschild und gehen in den östlich folgenden Raum (1 Kampfmorph, rechts; feste Monster in den Wänden), dann so schnell wie möglich nach unten in den nächsten Raum (2 Sonden; 1 Morph, rechts), um den Energie fressenden Schild nur kurz benutzen zu müssen.
Dann verwenden Sie das Risidium mit dem Bohrer, folgen ihm aber nicht sofort, denn er ist ziemlich langsam und fährt in den radioaktiven Raum. Nach einer Weile bleibt er stehen und Sie müssen ein zweites mal das Risidium mit ihm benutzen.
Wenn die Minenkönigin vernichtet ist, durchsuchen Sie die beiden Schränke. Nun folgen zwei Nachrichten, von denen wir die erste ansehen, doch vor der zweiten bunkern wir noch die panzerbrechende Munition im Komplex 5 (2 Sonden) im Südwesten.

Level 4

Gleich zu Beginn zerstören Sie rechts das Gerät an der Wand, damit keine Gegner mehr aus der Röhre kommen. Danach gehen Sie nach links durch die nächsten drei Türen (1 Morph hinter der zweiten), wobei die angezeigte Radioaktivität Sie nicht weiter stören sollte. Wieder zwei Räume zurück laufen wir durch die große obere Tür (1 Arbeiter, rechts), benutzen die Konsole, öffnen die Schränke und geht durch die Tür ganz im Westen. Im oberen Teil dieses Raumes befindet sich ein Teleporter, den wir benutzen. Im folgenden Raum marschiert unser Held durch die hintere Tür (achten Sie auf die Bodenplatte!) und an der Mine sowie dem Schrank vorbei in den nächsten (2 Kampfmorphs).



Mit den Konsolen lassen sich neue Wege öffnen



Unsere Lösung sagt Ihnen, wo Sie auf die Gegner treffen

Er geht weiter bis in den Raum mit den vielen Minen. Am besten kommen Sie daran vorbei, wenn Sie sich direkt vor eine stellen (der Schatten hilft dabei) und einen großen Schritt bis zur nächsten machen. Wenn Sie den Schrank öffnen, tauchen zwei Morphs hinter Ihnen auf, die aber kein Problem sein dürften. Sobald Sie den Feldscanner und die Mine haben, gehen Sie wieder bis zur oberen Brücke zurück und benutzen den Feldscanner. Auf dem Boden sehen wir jetzt ein paar rote Quadrate, an denen wir vorbei müssen.

Hat man das geschafft, wandert noch eine Mine ins Gepäck (links hinter der Tür; achten Sie auf die unsichtbaren Bodenplatten!). In dem großen Raum befreien wir das Wesen namens Ageer durch ein paar Schüsse auf die Konsole neben ihm und müssen ihm folgen (im nächsten Raum 2 Sonden).

Level 5

Zuerst gehen Sie durch die zwei rechten Türen (1 Sonde, 1 Golem). Die blauen Felder im ersten Raum sorgen für volle Lebenskraft, also verschwenden Sie nicht gleich alle. Nach dem ersten Raum sieht man einen Golem, der sich nicht bewegt; etwas weiter hinten gibt es noch einen zweiten, den man zum vorderen locken muß, bis sie sich berühren. Wenn der zweite Gegner auch unter den Lebenden weilt, deaktiviert das später die elektrischen Felder im hinteren Raum. In den zwei Statuen mit den Blöcken in den Händen (Schränke) finden sich ein paar nützliche Sachen.

Jetzt gehen wir wieder ganz zum Anfang zurück und benutzen den rechten Lift. Oben finden wir einen grauen Edelstein im »Schrank« und gehen dann weiter durch die folgenden drei Türen nach Osten. Dem langen Flur (3 Morphs) folgen wir nach oben bis zu einem Raum mit einem Bassin (3 Morphs). Nachdem Sie den Knopf gedrückt haben, gehen Sie im Westen durch die Tür (1 Sonde) und nehmen die Sachen aus den Schränken mit. Am anderen Ende des Flures stehen auf jeder Seite zwei Statuen, die jeweils einen Geheimgang öffnen. Zuerst schieben wir die obere etwas zurück und sogleich erscheint ein Golem, den wir in eines durch die Bodenplatten aktivierten Laserfelder locken. Nach seinem Tod hinterläßt er ein Auge, das Sie beim Bassin der Hand geben und dafür einen Code erhalten. Den zweiten Geheimgang (1 Sonde) öffnen Sie gleich noch mit der anderen Statue und finden als Belohnung im Schrank einen gelben Edelstein.

Durch die hintere Tür verlassen wir den Raum und fahren gleich mit dem Lift hinunter und benutzen dann den Nachbarlift. Oben (1 Morph) gehen Sie weiter in den nächsten Raum (2 Morphs) und dann durch die oberen zwei Türen in das Vogelzimmer (1 Morph). Hier müssen Sie die Flattermänner im hinteren Teil des Raumes mit Hilfe der Bodenplatten und der dadurch aktivierten Schüsse eliminieren und mindestens einen mitnehmen. Durch die Tür in der Mitte des Zimmers erreicht man wieder einen langen Gang (1 Golem, 2 Kampfmorphs), an dessen Ende sich ein Golem mit ein paar Morphs streitet und man dem Golem etwas hilft.

An der Südwand müssen wir die Evolution der Morphs ordnen (groß, klein, mittel und schleimig). Hinter der Westtür (1 Robotspinne), die dann offensteht, finden wir im Schrank unter anderem ein Medikit und einen Edelstein. Jetzt gehen wir ganz zurück bis zu den zwei Golems (unten) und geben den Code, den wir von der Hand erhalten haben, über den deaktivierten elektrischen Feldern ein. Danach laufen Sie durch die rechte Tür, benutzen den Lift und gehen ganz nach oben durch die Tür in den Raum der Pyramide. Hier müssen Sie die Edelsteine folgendermaßen von rechts nach links plazieren: gelb, grün, rot, blau, orange und grau.

Anschließend gehen Sie im Osten und dann gleich im Norden durch die Tür. Am Ende (1 Sonde) dieses Raumes finden wir im Schrank zwölf Einheiten der wärmesuchenden Munition und verlassen dann das Zimmer wieder. Weiter geht es immer nach unten und mit dem Lift sowie dem Teleporter am Ende des Gang hinter der Tür wird der Level beendet.

Level 6

Nachdem Sie den einen Morph liquidiert haben, benutzen Sie das kleine Raumschiff. Halten Sie sich am besten immer weit oben und fliegen nicht zu schnell. Da es keine Sackgassen gibt, dürfen Sie unbesorgt losflitzen. Nach dem Fluglevel (1 Sonde, 1 Morph) geht es rechts durch die Tür (2 Morphs) und mit dem mittleren Lift zur nächsten Ebene, wo wir gleich über die Bodenplatte schreiten, damit die Kanone nicht auf dummen Gedanken kommt. Wir laufen durch die andere Tür, bis wir die Sonde sehen und warten eine Weile, bis der Kampfmorph kommt und wir beide erledigen.

Hinter der rechten Tür (1 Morph) schießen Sie den Tentakulat an, springen über die Bodenplatten, nehmen aus dem Schrank den Schlüssel und gehen wieder raus. Unser Held läuft durch die östliche Tür (2 Sonden), dann nach links oben durch die rechte Tür (2 Morphs beim Schrank), nimmt das Ladegerät aus dem Schrank mit und verläßt den Raum, sobald er mit einem Schuß auf den Knopf die Laserbarriere deaktiviert hat. Draußen gehen wir nach oben (1 Morph, links) und steigen rechts in der Ecke auf die unsichtbare Bodenplatte, um die Laserbarriere zu entfernen.

Hinter der Tür drücken Sie den Knopf, springen über die elektrischen Felder (1 Morph), laufen durch die untere Tür in den folgenden Raum, leeren den Schrank und gehen nach Osten weiter. Durch die obere Tür (2 Morphs) gelangen Sie in einen Raum mit einem viel zu schweren Schrank und gehen durch die ganz im Norden liegende Tür (1 Morph). Hier muß der gute Conrad erst über die zwei Platten laufen und dann so schnell wie möglich durch die östliche Tür sprinten (3 Morphs). Hinter der oberen Tür kann er sich aus dem Schrank ein Ladegerät holen, aber der Weg dorthin ist nicht gerade einfach. Auf alle Fälle müssen Sie durch eine der Südtüren (2 Kampfmorphs) und sich ganz im Süden an die Scheibe stellen. Anschließend schießt man den in der Osttür stehenden Morph ab und benutzt den Teleporter so schnell wie möglich.

Level 7

Nachdem wir die drei Morphs erledigt haben, durchsuchen wir den Schrank und laufen durch die Tür in der Mitte des Hangars (1 Morph), wo wir unserer Gesundheit etwas gutes tun. Wieder draußen (Achtung, Wachroboter!) geht es durch die Westtür (1 Sonde) und dann wieder in den nächsten Raum, wo

wir mit dem verwundeten Soldaten in der Ecke reden. Danach benutzen wir den Lift, gehen durch die linke Tür (2 Morphs) und durch die hintere zum Aufzugraum 2 (2 Morphs).

Im Westen geht's dann zum Panoramafenster 2 (1 Morph) und ganz im Westen zum Korridor 1 (3 Morphs), wo Sie einen weiteren Soldaten treffen und von ihm einen Schlüssel bekommen. Wer beim Panoramafenster 2 durch die obere Tür geht (2 Morphs), darf sich dort regenerieren, muß aber auf alle Fälle den Lift im Aufzugraum 2 benutzen. Wieder auf der ersten Ebene gehen Sie nach oben (1 Morph) und folgen dem Soldaten zu den Waffenkammern. Sind die Taschen gefüllt, kämpfen Sie sich weiter nach Westen (1 Morphs pro Raum) bis zur Zentrale vor, wo Sie mit dem Commander sprechen und den Teleporter benutzen. Auf der nun folgenden Ebene werden oft ein paar Morphs auftauchen, die am Anfang wie ein Soldat aussehen und erst dann morphen; wenn Sie also einen Soldaten sehen, dürfen Sie auch gleich feuern. Dann gehen wir durch die rechte Tür (1 Morph, links) bis zum Schlafraum A (3 Morphs). Im Schlafraum B gleich dahinter erhalten wir eine Zugangskarte für den unteren Raum im Schlafraum C. Wenn Sie von dort aus nach Westen gehen (1 Morph), dann in die Duschen nach oben (3 Morphs) und nach Westen (1 Morph), finden Sie Ihre entführte Freundin. Mit dem Schlüssel gehen Sie zum Anfang zurück und durch die andere Tür in die großen Flure bis nach Nordosten zum Lift (1 Kampfmorph pro Flur).

Im Norden des inneren Teils dieser Ebene müssen wir die Konsole benutzen um in den Generatorraum zu gelangen. In dem Raum genau vor dem Generator ist jeweils eine Sonde, die wir schnell vernichten müssen. Am besten dringen Sie von Westen in den Generatorraum ein, da der Weg leichter ist als der östliche. Beim Generator (1 Sonde) schreiten Sie über die drei Bodenplatten und öffnen den Schrank mit der Bombe.

Level 8

In diesem Level gibt es viele Kampfmorphs, die getarnt sind, also halten Sie immer schön Augen und Ohren offen! Wenn Sie die Gegner gleich zu Beginn erledigt haben, marschieren Sie immer nach oben bis zu einem großen Raum (3 Morphs, oben; 1 Kampfmorph, rechts). Hier sollte man durch die östliche Tür gehen, aber wer noch etwas Lebenskraft benötigt, folgt dem anderen Weg nach oben (1 Kampfmorph) bis zu einem Raum mit vier Powerfeldern. Vorsicht, eine unsichtbare Bodenplatte aktiviert die Kanonen und nach ein paar Schüssen in die Scheiben haben Sie ernste Probleme!

Hinter der Osttür geht es immer nach Süden, bis man auf einen etwas größeren Raum stößt (1 Sonde, 3 Kampfmorphs), in dem die Gesundheit Conrads aufgemöbelt wird. Im nächsten Raum müssen Sie erst die Bodenplatte betreten und schnellstmöglich auf die andere Seite kommen und von dort durch die Nordtür gehen. Dahinter sind lauter durchsichtige Scheiben oder Wände; am besten laufen Sie erst nach rechts, etwas nach oben, dann in Richtung zur Mitte, etwas nach unten, nach links und dann nur noch nach oben. Im folgenden Raum stellt sich Conrad am besten hinter einen der Pfeiler an den Seitenwänden und schießt von dort aus alle Gegner ab. Anschließend gehen Sie immer nach oben (1 Sonde), bis Sie links hinter einer Tür einen Teleporter finden und benutzen. Nun laufen Sie nur noch nach Osten in den dortigen Raum (4 Morphs), teleportieren erneut und bewundern eine schöne Zwischensequenz.

Wenn sich das Oberhirn verdünnisiert hat, gehen Sie durch die rechte Tür, schießen die Supermorph-Missis an und folgen dann der richtigen bis zum Raumschiff. Eine andere Lösung: Lassen Sie doch einfach die Echte von der Unechten töten und bewältigen dann ganz alleine eine Flugrunde in die Freiheit. (fs)

STRATEGIEN ZU »COMMAND & CONQUER« – Teil 3

TRIUMPH DER BRUDERSCHAFT

In der abschließenden Folge unserer Komplettlösung zu »Command & Conquer« gelingt der Bruderschaft von NOD der Sieg. Mit diesem Wissen knacken auch Sie die Missionen 9 – 13.

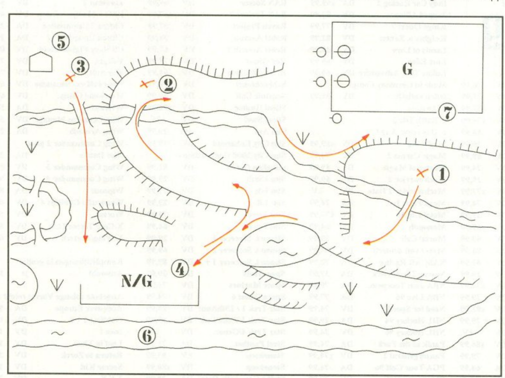
Auch der dritte Teil der Komplettlösung zu »Command & Conquer« kommt vom Martin Deppe aus Münster. Beachten Sie bitte, daß Sie beim Nachspielen an eine der »Schwesternkarten« geraten können (für jede Mission existieren zwei leicht verschiedene Karten). In diesem Fall können sich einige Details wie Truppenaufstellung oder Position der Feindbasis vom hier geschilderten Lösungsweg unterscheiden.

Mission 9 – Ägypten II (siehe Karte)

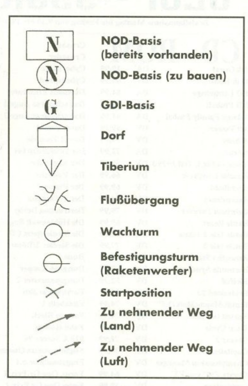
Leider wurde die Bruderschaft wieder aus Ägypten vertrieben, was wir uns natürlich nicht gefallen lassen. Kane setzt per Luftfracht gleich drei Trupps ab – im Nordwesten eine Reihe von Invasoren, östlich davon mehrere Raketenbots, und ganz im Osten einen Kommandobot. Letzteren setzen wir auch sofort in Marsch, während wir die anderen Jungs nur kurz etwas verteilen (per X-Taste).

Wie aus der Karte ersichtlich, liegt im Südwesten des Gebietes eine kleine Basis, deren Gebäude teils in unserer, teils in GDI-Hand sind. Das wollen wir natürlich ändern. Unser kleiner Rambo wandert Richtung Südwesten auf besagte Basis zu. Die paar GDI-Infanteriebots auf dem Weg werden leicht mit dem Gewehr ausgeschaltet. Sobald die Basis erreicht ist, haben wir auch Baumöglichkeiten zur Verfügung. Als erstes errichtet man eine Hand von NOD, dann einen Invasor. Den lassen wir warten, bis die GDI-Raffinerie in der Nähe von ihrem Sammler beliefert wird, bevor er zuschlägt. Somit haben wir eine Raffinerie samt Sammler für umgerechnet 500 Credits bekommen – kein schlechter Tausch. Beim weiteren Ausbau der Basis darauf achten, daß nicht zu nah am Fluß gebaut wird. Während wir an der Basis werkeln, schicken wir den Kommandobot wieder los – diesmal soll er seine Kumpels abholen, die hoffentlich noch auf ihn warten. Zuerst sind die Raketenbots dran, damit wir uns auch gegen die bald erscheinenden Fahrzeuge wehren können. Sobald die erste Wiedersehensfreude vorbei ist, schicken wir den gesamten Trupp zu den Invasoren. Vorsicht an der Brücke, denn hier stehen einige Wüstenbuggys, die wir mit Raketen bekämpfen, während sich »Rambo« um die Infanterie kümmert. Die Kirche, bei der die Invasoren herumlungern, birgt übrigens einen netten Geldbetrag. Schicken Sie Ihre überlebenden Figuren erst mal wieder zur Basis zurück, die mittlerweile schon recht ansehnlich sein sollte. Damit das so bleibt, errichtet man spätestens jetzt ein paar der neuen Geschütztürme. Die taugen zwar nicht viel gegen Infanterie, lehren aber Panzer das Fürchten. Mit diesen Türmen versenken wir auch das auf dem Fluß patrouillierende Feindschiff – netterweise haben sie eine etwas größere Reichweite als die Raketen des Kreuzers. Sobald der Kreuzer beleidigt absäuft, können wir die Türme wieder verkaufen. GDI hat auch bei dieser Mission wieder Orca-Hubschrauber, die wir – wie im letzten Teil der Lösung beschrieben – schon mal anlocken und vernichten können.

Irgendwann sollten wir dann auch eine schlagkräftige Truppe (vor allem Panzer, Artillerie und Flammenpanzer) beisammen haben, mit der wir die Hauptbasis des Gegners zerlegen können. Beim Angriff auf die Basis auf keinem Fall den Haupteingang nehmen! Stattdessen umfahren wir den Eingang weiträumig im Süden, und biegen bei einem Blütenbaum nach Osten ab. Dabei immer außerhalb der Reichweite der Befestigungstürme bleiben. In der äußersten Südostecke der Basis durchbrechen Sie die Mauer, und schicken den verteidigenden Infanteristen Ihre Flammenpanzer entgegen. Auch die Artillerie eignet sich gut gegen Infanterie, solange diese noch weit genug entfernt ist. Die Panzer wehren Gegenangriffe durch Fahrzeuge ab oder kümmern sich um die Gebäude.



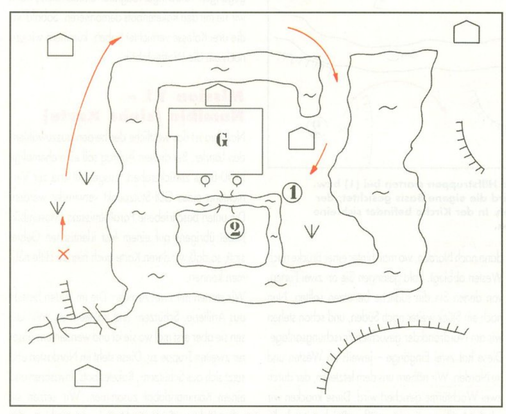
Mission 9 (Ägypten II): Der Kommandobot startet bei (1), die Raketenbots bei (2) und die Invasoren an der Stelle (3). Erobern Sie die Basis bei (4), schnappen sich das Geld in der Kirche bei (5) und versenken den Raketenkreuzer bei (6). Den Angriff auf die Hauptbasis an der Stelle (7) unternehmen.



Die Legende zu den Karten



Die Angriffshubschrauber der Bruderschaft in voller Aktion

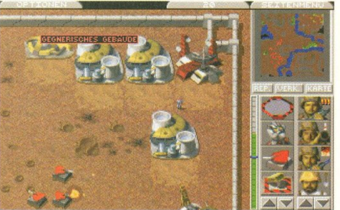


Mission 10 (Angola): Die Stelle (1) ist die ideale Schußposition für den Kommandobot auf den Wissenschaftler bei (2).

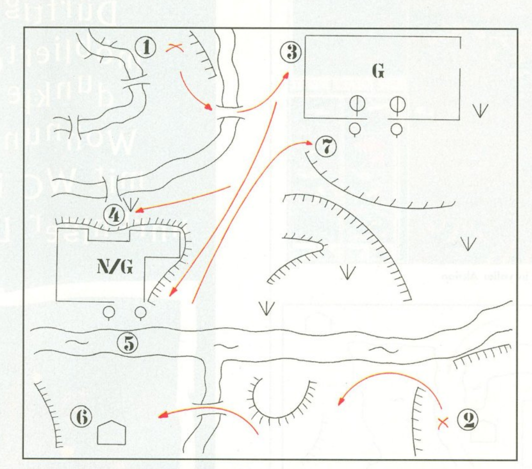
Mission 10 – Angola (siehe Karte)

Anmerkung: Auf der Afrikkarte ist Angola das westliche der beiden Länder. Die Global Defense Initiative werkelt hier emsig an einer Orbitalkanone, mit dem sie den Kriegsverlauf herumreißen will. Da dies eher nicht im Interesse der erhabenen Bruderschaft liegt, machen wir uns auf den Weg, um den führenden Wissenschaftler des Gegners um die Ecke zu bringen. Dieser betreibt seine Forschungen auf einer kleinen Insel inmitten eines Sees. Mit anderen Worten: Über den Landweg ist nicht an ihn heranzukommen.

Um diese Mission zu erfüllen, gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder schicken wir unsere gesamte Armee auf den Weg und erledigen die Zielperson mit einem gezielten Schuß unseres Kommandobots – oder aber wir stöbern das Opfer mit einigen schnellen Fahrzeugen auf. In diesem Fall bekommen wir nämlich einen Transporthubschrauber, mit dem wir ein Infanteriekommando auf der Insel absetzen können. Mit



Wir bauen unsere Geschütztürme bis kurz vor die begehrte Radarstation heran



Mission 11 (Mosambik/Namibia): Haupt- und Hilfstruppen starten bei (1) bzw. (2). Bei (3) durchbrechen. An der Stelle (4) wird die eigene Basis gesichtet; der Raketenkreuzer sollte bei (5) versenkt werden. In der Kirche befindet sich eine Kiste (6). Von (7) aus den Hauptangriff führen.

Hilfe der Karte dürften beide Möglichkeiten kein Problem sein. Sollten Sie die gesamte Armee losschicken, darf dem Kommandobot natürlich nichts passieren. Wenn der Wissenschaftler außerhalb der Reichweite des Killers stehen sollte: keine Panik! Da der Forscher ständig zerstreut durch die Gegend läuft, kommt er früher oder später auf jeden Fall in Reichweite des Scharfschützen.

Mission 10 – Tansania

Tansania ist die östliche der beiden Auswahlmöglichkeiten. Neben der bereits erwähnten Orbitalkanone basteln die GDI-Wissenschaftler auch noch einen neuen Superpanzer. Sie haben die ehrenvolle Aufgabe, alle Panzer im Zielgebiet zu zerstören, sowie die Waffenfabrik. Man beginnt diese Mission mit einer Handvoll Raketenbots, einem Invasor und einer Artillerieeinheit; ein Kommandobot kommt etwas später mit einem Helikopter nach. Der Invasor ist für die Mission nicht wichtig – also nicht gleich verzweifeln, falls Sie ihn verlieren. Die anderen drei Einheitentypen wie gehabt einsetzen: Artillerie gegen Infanterieansammlungen, die Raketenbots gegen Fahrzeuge und Nachwuchs-Rambo gegen kleinere Botgruppen.

Wir machen uns auf den Marsch zum Forschungszentrum, das ganz im Südwesten liegt. Wie nicht anders zu erwarten, gibt es keinen direkten Weg dorthin. Also wandert man zunächst nach Osten, dann nach Norden, wo man hinter einer Brücke nach Westen abbiegt. Bald gelangen Sie an zwei Furten, von denen Sie die südliche benutzen sollten. Nun noch ein Stück weiter nach Süden, und schon stehen wir am Nordrand der gesuchten Forschungsanlage. Diese hat zwei Eingänge – jeweils im Westen und im Norden. Wir nähern uns dem letzteren, der durch zwei Wachtürme gesichert wird. Diese knacken wir mit der Artillerie, die eine größere Reichweite als die Türme hat. Zur Sicherung der labilen Kanone stellen wir den Kommandobot ab, der sich gegebenenfalls um die überlebende Turmbesatzung kümmern kann. Sind die Türme beseitigt, können wir mit unserer gesamten Truppe gemütlich in die Basis hineinmarschieren.

Direkt südlich des Eingangs gibt es ein umzäuntes Gelände, dessen Inhalt uns zunächst blaß werden läßt – stehen da doch tatsächlich drei Mammutpanzer herum. Die Wirkung eines solchen Panzers haben wir schon vorher zu spüren bekommen, da sich ein solches Ungetüm bereits auf dem Weg zur Basis in unseren Weg stellte. Diesmal haben wir aber leichtes Spiel: Anscheinend sind die Besatzungen der rollenden Ungetüme gerade mal einen trinken gegangen – die Dinger reagieren einfach nicht, wenn wir sie mit den Raketenbots demontieren. Sobald wir die drei Kolosse vernichtet haben, kümmern wir uns noch um die Waffenfabrik.

Mission 11 – Namibia (siehe Karte)

Namibia ist das westliche der beiden auszuwählenden Länder. Bei diesem Auftrag soll eine ehemalige NOD-Basis zurückerobert, ausgebaut und zur Vernichtung eines GDI-Stützpunkt verwendet werden. Die unten beschriebene Parallelmission (Mosambik) findet übrigens auf einem fast identischen Gebiet statt, so daß wir deren Karte auch hier zu Hilfe nehmen können.

Wir starten mit zwei Armeen: Die im Süden besteht aus Artillerie, Schützen- und Raketenbots. Wir lassen sie aber erst mal wo sie ist und wenden uns unserer zweiten Truppe zu. Diese steht im Nordosten und setzt sich aus Schützen-, Raketenbots, Invasoren und einem Kommandobot zusammen. Wir setzen sie sofort Richtung Süden in Marsch, wo wir hinter der Brücke schon den ersten Feindkontakt haben. Weiter geht's nach Süden – hier liegt auch schon die



Unsere Geschütztürme können den Raketenkreuzer treffen, ohne selbst gefährdet zu sein (Mission 11)

gesuchte Ex-Basis, durch deren Südeingang wir aber erst mal reinkommen müssen. Diesem Unterfangen steht ein GDI-Sammler im Weg, der zwar unbewaffnet, für unsere Bots aber trotzdem sehr unangenehm ist. Hinzu kommt ein Raketenkreuzer, der regelmäßig den Fluß südlich der Basis auf- und abfährt. Und zu guter letzt machen sich auch noch zwei Wachtürme am Eingang breit.

Jetzt ist exaktes Timing gefragt: Warten Sie zunächst, bis der Kreuzer Richtung Osten an Ihren Leuten vorbeigeschippert und auch der Sammler in sicherer Entfernung ist. Dann nichts wie los, auf den Eingang zu. Die vorgeschickten Schützen ziehen das Feuer der Wachtürme auf sich, so daß der Kommandobot die Verteidigungsanlagen ungefährdet sprengen kann. Anschließend ziehen wir die Invasoren und die Raketenbots nach. Sobald wir in der Basis sind, stehen uns auch eigene Gebäude und Baumöglichkeiten zur Verfügung. Zunächst kein Feindbauwerk angreifen, da dies sofort GDI-Truppen auf den Plan rufen würde. Stattdessen warten Sie auf die Rückkehr des GDI-Sammlers und erobern dann die Raffinerie samt Sammler.

Nun entledigt man sich des nervigen Kreuzers, indem man zum Basiseingang hin mehrere Geschütztürme nebeneinander stellt. Auf dem Foto zu dieser Mission sehen Sie, wo die Türme stehen müssen, damit sie das Schiff noch bekämpfen, selbst aber außer Reichweite liegen. Den Kommandobot stellen wir in die Ecke, und zwar im Südosten der Basis. Dort soll er sich nicht schämen, sondern sich um heranstürmende Infanterie des Gegners kümmern. Ist unsere Basis erst einmal gesichert, können wir auch die übrigen GDI-Gebäude in der Anlage erobern oder zerstören. Mit Hilfe des eroberten Forschungsgebäudes baut man erstmals den NOD-Tarnpanzer, der nur dann sichtbar wird, wenn er Schüsse abgibt oder sehr nahe an einem Gegner vorbeifährt. Somit eignet sich dieses Gefährt vor allem zur Aufklärung und zu Angriffen gegen wehrlose Sammler.

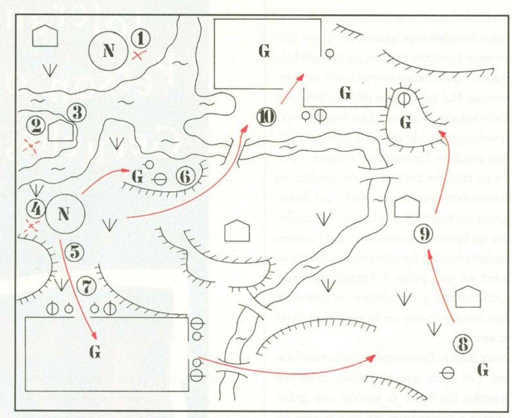
Langsam wird sich der geneigte Leser fragen, was denn nun mit der zweiten Armee geschehen soll, die seit Missionsbeginn untätig im Südosten herumlümmelt. Durch den Fluß ist sie leider von unserer Basis abgeschnitten und muß auf dem Südteil der Karte bleiben. Sie kann unseren Kampf jedoch wie folgt unterstützen: Ganz im Westen von ihr liegt ein malerisches Dorf. Auf dem Weg dorthin bekommen wir es neben mehreren Grenadierbots auch mit einem fetten Mammutpanzer zu tun. Nach der Zerstörung des Dorfs erhalten wir wiederum eine Kiste mit reichlich Credits. Die übriggebliebenen Artilleriefahrzeuge stellen wir südlich unserer Basis an den Fluß, wo sie aufgrund ihrer hohen Reichweite die Abwehr feindlicher Truppen unterstützen können. Sollte es unsere finanzielle Lage zulassen, können wir auch die neuen Lasertürme errichten, die eine sehr hohe Durchschlagskraft haben, aber auch viel Energie verbrauchen. Nun locken Sie wie üblich die feindlichen Orca-Helikopter an und vernichten diese. Jetzt wäre es auch langsam an der Zeit, die Zerstörung der GDI-Basis einzuleiten. Die Anlage im Nordosten ist diesmal nur durch den Eingang im Süden betretbar, wo dummerweise jeweils zwei Wach- und Befestigungstürme lauern. Diese verhindern auch den Einsatz von Invasoren, da diese einen derart massiven Beschuß schwerlich überstehen würden. Wir können jedoch mit einer großen (!) Panzertruppe einfach durch den Eingang hindurchfahren. Im Zentrum der Basis steht eine Kaserne, vor der es vor Infanterie nur so wimmelt.

Da vor allem die Raketenbots tödlich für unsere Tanks sind, gibt es nur eine Möglichkeit: schnellstens überrollen (die Panzer zu ein oder zwei großen Gruppen zusammenfassen und bei gedrückter Alt-Taste direkt auf die Infanteristen steuern). Unser Kampf gegen die Bots wird übrigens unerwarteterweise von den Befestigungstürmen unterstützt. Deren Raketen fliegen nämlich dermaßen ungenau auf ihr Ziel zu, daß sie bei den eigenen Bots mehr Schaden anrichten, als bei unseren Panzern. Sobald die Infanterie und die Kaserne zerstört sind, kümmern sich unsere restlichen Panzer um Feindfahrzeuge in der Basis. Danach geht's ans übliche Abräumen.

Mission 11 – Mosambik (siehe Karte)

Die Parallelmission in Mosambik (das östliche der beiden Länder) fällt einfacher: Dreist, wie ein NOD-Kommandeuer nun einmal ist, wird direkt die GDI-Basis angegriffen. Wie auf der Karte zu sehen, laufen wir mit unserer nordwestlichen Armee bis vor die Furt westlich der Feindbasis. Hier schicken wir eine Schützeneinheit über den Fluß, was einen Kampfhubschrauber und einen Mammutpanzer auf den Plan ruft – beide können wir mit den Raketenbots zerstören.

Danach ziehen zwei Raketenbots und die drei Invasoren an die Nordwestecke der Basis (Vorsicht vor den Raketentürmen im Südosten), wo erstere eine schmale Öffnung in die Mauer schießen. Direkt hinter der Mauer liegt der Bauhof des Gegners, den man schnell erobert. Damit das Gebäude das sofort einsetzende Gegenfeuer möglichst lange auf sich zieht, sollten Sie es solange wie möglich reparieren. Die anderen beiden Invasoren schicken Sie nun am Bauhof vorbei in die Kaserne, sowie in die Raffinerie östlich davon. Ist das vollbracht, verkaufen wir



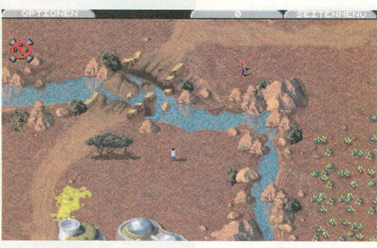
Mission 13 (Südafrika): (1) ist die Position der Hauptarmee, bei (2) wird ein Kommandobot nachgeliefert. Die übliche Kirchen-Kiste liegt bei (3) versteckt, an der Stelle 4 startet die zweite Baumaschine. (5) und (6) sind gute Verteidigungspositionen, (7) die Angriffsposition auf die südliche Basis. Bei (8) und (9) liegen kleinere GDI-Stützpunkte, von (10) aus wird der finale Angriff geführt.

die drei Gebäude sofort. Durch diese Aktion haben wir den Nachschub der GDI an Infanterie und Credits sowie den Neubau von Gebäuden beendet – wir selbst hingegen haben einige Infanteristen und ein nettes Sümmchen hinzugewonnen.

Die beiden Raketenbots laufen wieder zu ihren Freunden zurück und wandern östlich der Furt nach Süden. Der Kommandobot folgt dem Fluß entlang des Ostufers (der Kontakt mit Tiberium läßt sich leider nicht vermeiden, also zügig vorgehen) und sichtet schon bald unsere zukünftige Basis. Durch die Sichtung haben wir sofort Baumöglichkeiten, obwohl wir noch nicht in der Basis sind. Nun sollten Sie einfach zwei oder drei Geschütztürme bauen, welche die feindlichen Wachtürme zusammenschießen. Im Anschluß daran kann man in aller Ruhe in die Basis spazieren – der patrouillierende Raketenkreuzer sollte allerdings außer Reichweite sein. Von jetzt an läuft alles wie bei der vorherigen Mission – Kreuzer versenken, Dorf im Südwesten zerstören und Artillerie an den Fluß ziehen. Durch die Eroberung der GDI-Gebäude verfügen wir nun auch über die Möglichkeit, Heliports zu bauen (samt Hubschraubern natürlich), die das erfolgreiche Beenden der Mission noch beschleunigen.

Mission 12 – Botsuana

Die GDI doktort tatsächlich immer noch an ihrer Orbitalkanone herum – so jetzt reicht's endgültig! Mit einer Handvoll Truppen wandern wir zuversichtlich los, um uns eine lauschige Basis zu bauen. Wie üblich, ist bei eigenen Basen die Nähe zum Tiberium und ausreichendes Umland äußerst wichtig. Schade, denn an unserer Startposition ist von beiden Bedingungen nicht viel vorzufinden: ringsum nur enge Täler, und weit und breit nicht der Hauch von Tiberium. Im Westen Ihrer kleinen Streitkraft liegt jedoch ein Fluß, den man über eine Brücke überqueren kann – leicht gesagt, wenn da nicht einige Mammutpanzer auf Kanonenfutter warten würden.



Der Kommando-Bot und sein Opfer, der zerstreute Wissenschaftler

Mit unseren mickrigen Truppen haben wir keine Chance gegen diese Riesendinger. Deshalb brettert ein schnelles Fahrzeug an den Panzern vorbei nach Norden und lockt die Kolosse hinter sich her. Über die jetzt unbewachte Brücke ziehen Sie die restlichen Einheiten Ihrer Armee und legen beim Tiberiumfeld nördlich der Brücke den Grundstein für die Basis. Nach Kraftwerk und Raffinerie gleich Geschütztürme bauen, da die Mammutpanzer bald zurückkehren werden. Von Zeit zu Zeit bekommen wir auch die Auswirkungen der Orbitalkanone zu spüren – angeschlagene Gebäude dann sofort reparieren, da sie eine zweite Attacke aus dem Orbit nicht überstehen würden.

Die Feindbasis mit der gesuchten Radarstation befindet sich ganz im Nordosten und verfügt über zwei Eingänge, im Süden und Westen. Nehmen Sie den Eingang, der hinter einem großen Tiberiumfeld liegt und überwiegend von Infanteristen bewacht wird. Zwei bis drei schnelle Fahrzeuge locken die Soldaten in das Tiberiumfeld, das uns den Großteil der Arbeit abnimmt. Mit Panzern und Artillerie starten wir dann von Westen her den Hauptangriff auf die Basis. Vorsicht am Eingang, da einer der Befestigungstürme des Südeingangs uns auch hier beharken kann. Sobald Sie diesen Turm per Artillerie ausgeschaltet haben, können Sie einen Invasor bauen und zügig über das Tiberiumfeld nachziehen. Wenn Sie ihm den Weg freihalten und er sich aus dem Wirkungsradius des zweiten Befestigungsturms heraushält, schafft er es schon jetzt, das Zielgebäude zu erobern (in der äußersten Nordostecke der Basis). Nach seiner Eroberung steht dem Endkampf gegen die verhaßte GDI nichts mehr im Wege.

Mission 13 – Südafrika (siehe Karte)

Kane will die Orbitalstation der Gegenseite für seine Zwecke nutzen. Dazu müssen Sie einen »Tempel von NOD« errichten und verteidigen. Der Witz bei der Sache ist, daß Sie den besagten Tempel zu einem beliebigen Zeitpunkt der Mission aufstellen können. Wenn Sie sich damit zunächst Zeit lassen, sparen Sie Geld und brauchen sich auch um dessen Verteidigung keine Sorge zu machen. Man startet dieses Mal auf einer kleinen Insel mit einer Baumaschine (MCV), einigen Infanteristen und einem Buggy. Mit den Kampfeinheiten müssen wir uns zunächst gegen einen Panzer und Luftlandetruppen zur Wehr setzen. Sobald wir die Insel für uns allein haben, errichten wir eine provisorische Basis. Diese sollte jedoch nur aus dem Bauhof, einem Kraftwerk, einer Radarsta-

tion und einer Raffinerie bestehen; später bauen wir noch ein Silo. Hier einen kompletten Stützpunkt zu bauen, wäre Verschwendung, da sich das eigentliche Geschehen schon bald auf dem Festland abspielen wird. Während unser Sammler fleißig sammelt (was sonst...) und die Truppen Däumchen drehen, wird ein Kommandobot abgesetzt. Aber auch dem wird's ziemlich schnell langweilig, er darf nämlich nur die örtliche Kirche besuchen und etwas für unseren Finanzhaushalt tun.

Südlich unseres Mini-Rambos taucht bald eine weitere Baumaschine auf, die sofort einen zweiten Stützpunkt errichten sollte. Da Sie genug Geld auf der hohen Kante haben, können Sie gleich einige Geschütztürme bauen, und zwar am Süd- sowie Nordostrand der neuen Basis. Kane hat uns im Briefing mitgeteilt, daß zwei Feindstellungen in der Gegend seien. Das stimmt zwar, doch leider hat der verehrte NOD-Chef die kleineren Anlagen und ein Dorf der GDI vergessen. Sollte auf der Insel mit der ersten Basis kein Tiberium mehr sein, können wir dort die Raffinerie verkaufen. Die Radarstation lassen wir natürlich stehen, da es egal ist, wo sie sich befindet. Außerdem zieht sie Bombenangriffe der Gegenseite auf sich, die uns hier weniger stören. Deshalb nach jedem dieser Angriffe die Station wieder flicken, damit nicht ein neues, vielleicht wichtigeres Ziel dran glauben muß.

Für's erste brauchen wir in unserer neuen Basis kaum Truppen zu mustern – die südlich gelegene Feindbasis liegt so nahe, daß wir sie mit Geschütz- und Lasertürmen attackieren können. Zunächst sollten Sie aber die drei feindlichen Hubschrauber anlocken und per (vorher gebauter) FlaRak-Stellung vernichten. Dann kann man sich um die Basis selbst kümmern: Sandsäcke nach Süden hin bauen und in Reichweite der GDI-Türme eigene Türme errichten. Sind die Verteidigungsanlagen geknackt, per Invasor ein Gebäude einnehmen und daran angrenzend neue Geschütztürme errichten, bis die Basis erobert bzw. zerstört ist.

Mit der gleichen Invasortaktik nehmen wir auch die nordöstlich unserer Basis gelegene Anlage ein und zerstören die dortigen Türme. Ganz am Rand des kleinen Hügels stellen wir eigene Geschütztürme auf, welche uns Truppen, die uns über eine östlich gelegene Brücke hinweg besuchen wollen, vom Leib halten. Eine weitere kleine Anlage der GDI-Seite liegt in der Südostecke der Region, nördlich davon gibt es noch ein Dorf. Dessen Häuser sind auf der Radarkarte braun gekennzeichnet, was auf GDI-Sympathisanten hinweist. Also auch hier hart durchgreifen. Als letztes kümmern wir uns um die übriggebliebene Basis der GDI im Nordosten. Mit Hubschraubern, Panzern und Artillerie machen wir auch ihr den Garaus. Sind alle Truppen und Gebäude der GDI verschwunden, bauen wir spätestens jetzt den Tempel von NOD.

Das war's! In der nun folgenden Videosequenz sehen Sie das Ergebnis Ihrer Anstrengungen: Mit Hilfe des Tempels erringt die Bruderschaft von NOD via Cyberspace die Kontrolle über sämtliche Killersatelliten im Weltraum. Als letzte Handlung darf man sich zur Machtdemonstration noch eins von vier Wahrzeichen westlicher Hauptstädte vorknöpfen und pulverisieren. Nicht sehr geschmackvoll, aber effektiv: Die GDI kapituliert prompt. **(la)**



Aus unbekannten Gründen können die Kommando-Bots auch durch Betonmauern feuern...

KOMPLETTLÖSUNG »CRUSADER: NO REMORSE« – Teil 2

Aufgeputscht

Auf halbem Weg sollte Ihre Revolution in »Crusader: No Remorse« nicht steckenbleiben: Der zweite Teil unserer Tips führt durch die Missionen 6 bis 10.

Dieser Teil unserer Komplettlösung von »Crusader: No Remorse« führt mutige Putschisten durch die Levels 6 bis 10. Die restlichen Missionen lösen wir in der nächsten PC Player für Sie.

Mission 6

Nachdem unser Held wieder vollständig zusammengesetzt ist, muß er zunächst den Energiezaun umgehen und unter den blauen Lasersperren durchrollen, um die Schalter zu betätigen. Auf dieselbe Weise überwindet er auch die beiden Laser, welche die Tür blockieren. Den nächsten Raum verläßt er durch die Tür im Norden, wo er einen grünen Schlüssel findet, mit diesem das Tor im Westen öffnet und hinter einer Glaswand den blauen Schlüssel entdeckt. Danach gehen wir Richtung Osten und folgen dem Gang nach Norden, wo wir mit geübtem Auge einen Detektor und eine Laserfalle in der Wand erspähen.

So gelangt unser Kämpfer in einen Raum mit einer roten und einer blauen Tür. Hier zerstört er zunächst die Glaswand bei der blauen Tür und gelangt so in den Besitz eines Schlüssels, mit dem er die rote Tür öffnet. Ein Durchgang im Westen bringt ihn zu einem Terminal, von dem er den Code für den Teleporter erfährt. Nachdem er sich in den nächsten Raum gebeamt hat, holt er sich die Waffe, die im südwestlichen Eck des Raumes liegt. Bevor er nun durch die Tür im Norden geht, schaltet er zunächst den Detektor aus. In diesem Raum finden wir im Nordwesten den orangen Schlüssel und gelangen durch die Tür im Westen in ein Zimmer mit roten Spiegeln.

Um einen Ausgang zu öffnen, muß der Meisterschütze den zweiten Spiegel von links treffen. So gelangt er im Süden in einen neuen Raum, wo in der südwestlichen Ecke ein Schalter versteckt ist. Damit läßt sich eine Kammer mit einem weiteren Schalter öffnen. Bevor wir durch die orange Tür gehen, müssen wir erneut einen Bewegungsmelder zerstören, um nicht entdeckt zu werden. Den roten Schlüssel, der im nächsten Raum auf dem Tisch liegt, stecken wir natürlich ein und holen vom Terminal den Code für das Telepad. Damit gelangt der rote Rebell in ein Zimmer, in dem ein blauer Schlüssel auf einem Tisch liegt. Um mit dem Teleporter in den nächsten Raum zu gelangen, muß er sich wieder von einem Terminal den Code holen.

Nachdem er durch die rote Tür gegangen ist, findet er im Süden des Raumes einen blauen Schlüssel und besorgt sich von einem Computer erneut einen Code für ein Telepad. Dieses finden wir, nachdem wir den Raum durch die rote Tür verlassen und uns nach Norden wenden. Nach geglückter Wiederverstofflichung folgt der rotgekleidete Held dem Gang nach Osten, vorbei an der blauen Tür, bis er in einen Raum mit gläsernen Wänden gelangt. Hier findet er den Schlüssel, mit dem sich die blaue Tür öffnen läßt. Hinter dieser verläuft ein Gang nach Westen, den er durch eine Tür im Norden verläßt. Nachdem er in der nordöstlichen Ecke dieses Raumes den grünen Schlüssel gefunden hat, läuft er den Weg zurück zur blauen Tür. Durch das gegenüberliegende grüne Tor gelangt er in einen Raum, in dem ein blauer Schlüssel zu finden ist.



Ein wichtiger Schalter verbirgt sich hinter diesen Fässern, die mit einigen Salven beseitigt werden

Sie müssen die grauen Maschinen zerstören, um die Laserfelder am Boden auszuschalten

Damit kann der wackere Held auch den Durchgang im Norden öffnen und so in den Besitz des roten Türöffners gelangen. Nun läuft er wieder zurück zum blauen Tor und entdeckt im Norden die gesuchte rote Tür. Mit dem Teleporter, der in diesem Raum an der Nordwand steht, springt er auf Ebene 2. Dort holt er sich vom Terminal im Süden einen Zugangscode für die Tür, die im Westen am Ende des Ganges liegt. Auf dem Weg dorthin muß er auf Detektoren achten!

Hinter dieser Tür befindet sich der rote Schlüssel, mit dem unser Held das Zimmer wieder verläßt und dem Gang nach Norden folgt. Die blauen Punkte auf dem Boden überspringen wir, um das Auslösen einer Falle zu vermeiden. So gelangen wir schließlich durch die rote Tür in einen Raum, den wir nach Norden verlassen. Hinter einem weiteren Durchgang im Norden treffen wir die gesuchte Person und »überre-

den« sie, mit dem Teleporter in die Rebellenbasis zu springen. Unserem Rotkäppchen bleibt nun nichts anderes zu tun, als ihm zu folgen.

Mission 7

Gleich neben dem Telepad liegt der erste Schlüssel, den der rotgewandete Supersoldat prompt einsteckt. Nun wendet er sich nach Westen, wo er zunächst die Kamera auf dem Gang zerstört und dann über die Lasersperre hüpft. Hinter der gelbschwarzen Markierung entdeckt er eine Abstellkammer, in der ein grüner Schlüssel liegt. Am Ende des Ganges sieht er zwei Türen, von denen er die grüne öffnet und das Ventil schließt. Dann geht unser Held durch die rote Tür und folgt dem Gang nach Westen, wobei er auf Detektoren zu achten hat. Mit dem Lift fährt er schließlich nach oben.

Die Treppe in diesem Raum bringt den Helden auf einen Gang, an dessen Ende sich erneut ein Lift befindet. Nachdem er den Hebel gleich links am Steg betätigt hat, geht er nach Osten und aktiviert den Schalter bei dem Telepad. Mit einem eleganten Sprung hüpfen wir auf das selbige und gelangen so in den nächsten Raum. Hier marschiert der Rebell zunächst nach Norden und zerstört einen der lästigen Detektoren. Von den drei Schaltern, die er schließlich findet, betätigt er nur die beiden äußeren und aktiviert außerdem den Hebel neben dem nördlichen Durchgang. Mit Hilfe des runden Schalters öffnet er eine Tür im Norden.

Bei der nächsten Tür gerät er in einen kleinen Hinterhalt, der für ihn aber kein Problem darstellen sollte. Also läuft er weiter nach Norden bis zu einem Lift, der ihn zu dem grünen Schlüssel bringt, nachdem er die Ventilatoren zerstört hat. Nun geht er denselben Weg wieder bis zum Raum mit den Lasersperren zurück. Von hier aus gelangt unser Kämpfer durch einen Durchgang im Osten zum grünen Schloß, das eine Tür im Süden öffnet. Dort findet er zwei Schalter, von denen er nur den östlichen betätigt. So wird beim Eingang eine Kammer geöffnet, mit deren Schalter die Lasersperre auf dem Gang beseitigt wird.

Nach dem Durchgang wenden wir uns nach Norden, um dem Gang nach Osten zu folgen. Rechts neben einer Energiebarriere befindet sich hinter ein paar Fässern ein Schalter, der betätigt werden muß. Auch im Osten, am Ende des Ganges, ist ein Schalter auf diese Weise versteckt. Nachdem so die Barriere beseitigt wurde, zerstört der Einzelkämpfer zunächst einen Detektor und stürmt die Treppe nach oben. Er folgt dem Gang nach Norden und versucht, noch vor der Lasersperre den runden Schalter im Norden mit einem gezielten Schuß zu treffen. Sobald die Sperre deaktiviert ist, verläßt er das Zimmer und errichtet im nächsten Raum mit Hilfe eines Podiumsschalters eine Energiebrücke (auf Ventilatoren achten!).

Die Brücke überqueren wir und gehen nach Süden, wo wir den orangen Schlüssel finden. Am Ende des Ganges fahren wir mit einem Lift nach unten, um über die Treppe zu dem Monitor hinter dem Fließband zu gelangen. Der Aufzug nebenan bringt ihn auf ein weiteres Band, das zu einem Schalter führt. Diesen aktiviert unser Held, um dann blitzschnell auf die Plattform im Osten zu springen, wo der blaue Schlüssel liegt. Mit dem Lift fährt er wieder hinunter und gelangt über die Treppe im Osten zu der Tür, die sich vorher geöffnet hat.

Dem Gang folgt der rote Kämpfer wieder nach Süden und wendet sich nach Osten. So kommt er schließlich zu der blauen Tür, die mit einem Detektor gesichert ist. Mit einem Lift gelangt er zu der orangen Tür, hinter der er den roten Schlüssel findet, und verläßt mittels des Teleporters diesen Raum wieder. Anschließend folgen wir dem Gang nach Osten und aktivieren bei der Treppe das rote Schloß. Oben angelangt, balancieren wir im Süden zwischen im Boden eingelassenen Energiefallen; da die Umrisse aber leicht zu sehen sind, stellt das für uns kein Problem dar. Am Ende eines Steges bringt ein Lift den roten Retter nach unten, wo er über die Wassergräben springen muß, um den roten Schlüssel zu erreichen.

Für den Rückweg kann er eine Energiebrücke aktivieren. Jetzt geht's wieder durch die Energiefelder, vorbei an der Treppe in Richtung Norden. Dort öffnet er die rote Tür, folgt dem Steg und aktiviert die runden Schalter an den Wänden. Der Gang, der dann nach Osten führt, ist wieder durch einen Detektor gesichert und auch die Energiesperre muß erst mit dem Schalter neben der Tür beseitigt werden. Weiter im Osten zerstören wir einige Minen und den Ventilator, um dann den Schalter an der Nordwand mit einem Schuß zu aktivieren. Im Süden, am Ende des Ganges, holen wir mit Hilfe des Lifts den blauen Schlüssel und mit dem anderen Aufzug den roten. Nun überquert unser Held die Energiebrücke und folgt dem Steg nach Süden. Um weiter vordringen zu können, schaltet er eine Sperre mit dem Podiumsschalter aus. Anschließend versuchen wir, mit einer der lenkbaren »Spiderbombs« den runden Schalter einige Meter hinter der blauen Laserbarriere zu treffen. Am Ende des Ganges verschließen wir ein Ventil, um gefahrlos einen Schalter betätigen zu können. Dies ermöglicht dem Rebellen, die blaue Tür zu öffnen und den dahinterliegenden Hebel umzulegen. Bevor er den Gang nach Süden läuft, betätigt er das Ventil ein zweites Mal. So gelangt er schließlich zu einem Terminal, das ihm einen Zugangscode preisgibt. Hinter einigen Kisten findet er das rote Schloß und mit dem Lift gelangt er wieder in den Ankunftsraum zurück.



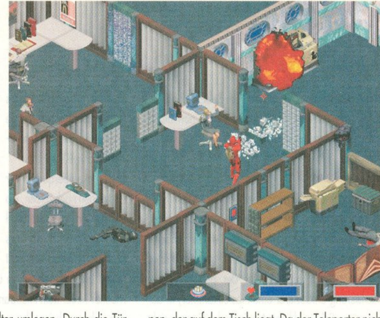
Die Prototypen der Kampfcyborgs sollten Sie schleunigst vernichten

Auch diesmal springen wir über den Laser im Westen, öffnen dann aber die Tür mit Hilfe des Codes. Nun laufen wir weiter nach Norden, gehen durch eine Tür und gelangen mit dem Lift auf einen schmalen Steg, dem wir vorsichtig folgen. Mit einem Aufzug geht es wieder hinunter, wo sich mit Hilfe eines Terminals eine Tür öffnen läßt. Bevor er weiter nach Süden läuft, schließt unser Held das Ventil und trifft in der östlichen Ecke des nächsten Raumes auf ein Geschütz. Dieses muß er zunächst zerstören, um einen Schalter gefahrlos umlegen zu können. Durch eine Öffnung im Westen gelangt er zu einem Lift, der ihn auf einen Steg bringt, an dessen Ende ein Monitor steht.

Nachdem er mit dem nächsten Lift wieder nach unten gefahren ist, begibt sich der wackere Held zu dem großen Nervengasbehälter und plaziert das »Fusion Pack« direkt davor. Nun hat er es sehr eilig, denn die Bombe läßt ihm nicht viel Zeit zu verschwinden. Wie ein roter Blitz saust er durch die Tür im Osten und unter der Brücke hindurch nach Süden. Dort findet er einen Schalter, der eine weitere Tür öffnet. Wir folgen dem Gang nach Osten und gelangen so wieder in den Ankunftsraum, wo wir uns auf das Telepad schwingen und wohlbehalten in der Rebellenbasis erscheinen.

Mission 8

Kaum ist unser Held wieder zusammengesetzt worden, schwingt er sich voller Elan vom Telepad und schreitet durch eine der zwei Türen in den nördlichen Raum. Im Nordosten findet er einen Schalter, der die Barriere im Westen kurzzeitig ausschaltet. Um auch die Energiefelder in dem Zimmer zu deaktivieren, zerstört er die graue Maschine und aktiviert die runden Schalter neben dem Roboter. Im Süden finden wir ein Terminal und entdecken bei der Laserblockade im nächsten Zimmer einen Bewegungsmelder. Um diese Sperre auszuschalten, betätigen wir den Podiumsschalter neben dem Roboter und gelangen so zum Aufzug im Westen. Um ungehin-



Die Sekretärinnen lassen sich mit unserem Waffenarsenal prima erschrecken

dert zu einem weiteren Lift zu kommen, müssen wir einen Detektor zerstören.
Auf Ebene 3 angekommen, folgt er dem Gang nach Südosten, wo er wieder auf Bewegungsmelder achten muß. Der Gang führt weiter nach Osten und durch eine Tür im Süden zu einem Raum mit grauen Maschinen. Nachdem der rote Recke davon einen Teil zerstört hat, begibt er sich wieder auf den Gang und springt bei dem Durchgang im Norden über die blau-roten Punkte hinweg. Im westlichen Zimmer öffnet er mit Hilfe eines Monitors einen Raum, um anschließend im östlichen Zimmer mit dem Schalter einen Roboter zu übernehmen. Mit dem Blechkameraden aktivieren wir die runden Schalter und begeben uns dann selbst in den Raum im Norden. Dort betätigen wir den Hebel neben der Roboterstation und gelangen durch sie hindurch in den nächsten Raum, wo wir den Aufzug benützen.
Um das Laserfeld auszuschalten, muß unser roter Freund wieder eine graue Maschine zerstören. Im Südosten findet er ein Terminal und in dem Zimmer südlich davon einen Podiumsschalter. Diese Räume verläßt er wieder, um beim Telepad gegenüber des Roboters einen Detektor zu zerstören. Anschließend schaltet er mit Hilfe der drei Terminals in der Mitte des Raumes die Laserbarriere ab und geht weiter nach Norden. Dort entdeckt er in einem Raum den blauen Schlüssel und aktiviert damit den Aufzug, der sich im Westen befindet. So gelangt er auf Ebene 1, wo er in dem südlichen Raum einen Schalter betätigt und dann dem Gang folgt. Auch hier muß er wieder auf einen Detektor achten.
So gelangen wir schließlich in einen Raum mit zwei Telepads, in dem wir zuerst den runden Schalter aktivieren und dann einen der Teleporter benützen. Den Monitor, der neben dem Empfangspad steht, untersucht unser Held, um danach dem Gang in einen großen Raum zu folgen. Ganz im Süden des Raumes findet er einen weiteren Bildschirm, mit dem sich ein Zimmer öffnen läßt. Nun kehren wir wieder zum Telepad zurück, verlassen den Teleporterraum und folgen dem Gang weiter nach Süden. Dort finden wir das soeben geöffnete Zimmer und kontrollieren die Bildschirme, um den rechten Teleporter zu benützen. Die Lasersperre, die die Empfangsstation umschließt, wird mit einem Schuß auf den runden Schalter beseitigt, um dann im Nordosten des Raumes mit dem Podiumsschalter die Laserfelder kurzzeitig zu deaktivieren.
Unser Held läuft nun den Gang entlang, bis er zu einem Lift gelangt, der ihn zu einem Übungsraum bringt. Dort betätigt er ganz im Norden einen Hebel, der die östliche Wand des kleinen Raumes verschwinden läßt. Durch das Sperrfeuer kämpft er sich jetzt zu diesem Durchgang vor und beseitigt im Norden mit einem weiteren Schalter eine Lasersperre. Wir fahren mit dem Lift nach unten, durchqueren den Raum nach Osten und folgen dem Gang nach Norden. Hier müssen wir einige graue Maschinen zerstören und vor der Laserbarriere den Schalter umlegen. Durch die Tür im Norden gelangt der Rebell zu einem Telepad, welches ihn wieder in den Teleporterraum bringt. Diesen verläßt er sofort, läuft in den zweiten Raum mit Teleportern im Süden, um diesmal das linke Telepad zu benützen. Nachdem er die Sperre mit einem Schuß auf den runden Schalter beseitigt hat, holt er sich den blauen Schlüssel, der auf dem Tisch liegt. Durch eine Tür im Norden und im Westen gelangt er in einen Raum, an dessen Westwand auf einem Tisch der grüne Schlüssel liegt. Um draußen auf dem Gang die Türe zu öffnen, betätigt er den Schalter im Nordosten des Raumes.
So kann er dem Gang weiter nach Norden folgen, wo er unter dem Laser durchrollen muß, um zum grünen Tor zu gelangen. Durch eine Tür im Osten und eine zweite im Süden kommt er zu einem Waffenlager, wo er bei dem Terminal den roten Schlüssel findet und den Schalter betätigt. Zurück auf dem Gang zerstört er erst den Detektor, der genau über dem Laser angebracht ist, und springt dann über die Sperre. Im Westen durchschreitet er die blaue Tür und öffnet mit Hilfe des Monitors eine weitere auf dem Gang. Durch diese und eine zweite Tür im Westen gelangt er zu einem Telepad, das ihn auf einen Gang bringt, der nach Norden führt.
Nachdem er aus dem letzten Zimmer auf westlicher Seite den roten Schlüssel geholt hat, öffnet er die Türe und zerstört mit Hilfe einer lenkbaren Spiderbomb die grauen Maschinen, welche die Laserfelder erzeugen. Nun folgt er dem Gang bis er in einen Raum mit zwei Plattformen kommt, der nach seinem Eintreten automatisch verriegelt wird. Jetzt muß der Soldat auf die Zähne beißen und trotz des Dampfes nacheinander auf die Plattformen steigen. Dadurch wird ein Schalter sichtbar, den wir zweimal betätigen, damit der Weg frei wird.
Im Norden gelangen wir in einen Raum und legen den Podiumsschalter um. Dadurch wird im Süden ein Gang geöffnet, der an einem rotem Tor endet. Dahinter trifft unser Held den gesuchten Professor, der aber bei dem Fluchtversuch mit dem Teleporter ums Leben kommt. Der Einzelkämpfer läßt sich davon nicht beeindrucken und schnappt sich den Prototypen, der auf dem Tisch liegt. Da der Teleporter nicht mehr funktioniert, laufen wir den Weg zum Telepad, das uns zu Ebene 3 brachte, und springen damit in Sicherheit.

Mission 9

Neben dem Empfangstelepad liegt in einem Regal ein Schlüssel, mit dem der »Tin Man« das rote Tor öffnet. Im nächsten Raum findet er den orangen Schlüssel und öffnet den zwei Schaltern im Süden eine Tür. So gelangt er in ein Großraumbüro, wo er im Süden ein Terminal findet, das ihm einen Zugangscode preisgibt und gleichzeitig ein Kraftfeld deaktiviert. Wir zerstören die Glaswand und aktivieren bei der Tür im Norden den Schalter. Dadurch öffnet sich eine Wand, die einen weiteren Hebel freigibt, der die Türe öffnet. Hier zerstören wir die grauen Maschinen und gehen nach Süden.
Im Westen trifft unser Rebell auf einen Gang, in dem er die Türe mit dem Zugangscode öffnet. In dem Raum betätigt er die Schalter links und rechts neben dem Großbildschirm, kehrt auf den Gang zurück und folgt ihm nach Westen bzw. Süden. Im ersten Zimmer findet er einen Schlüssel, mit dem sich die blaue Tür im Norden öffnen läßt. Nachdem er in diesem Raum das Terminal untersucht hat, geht er zurück auf den Gang und folgt ihm nach Süden. Er muß erst in dem zweiten Büro im Westen einen Schalter umlegen, um eine Sperre auszuschalten.
Auf seinem Weg zum Ende des Ganges muß er zwei Detektoren zerstören, um keinen Alarm auszulösen. Dort findet er auch einen Schalter, mit sich das Kraftfeld vor einer Glaswand deaktivieren läßt. Mit ein paar Schüssen beseitigt er diese Wand und gelangt so in einen Bürokomplex. Hier muß er sich gegen einige Soldaten und Detektoren nach Südosten zu einem Telepad durchkämpfen. Damit springt er in einen Raum, in dessen Mitte ein Schreibtisch steht, auf dem ein grüner Schlüssel liegt. Um diesen zu erreichen, springen wir über die zwei Stufen, um keinen Alarm auszulösen. Links neben dem großen Bildschirm finden wir das passende Schloß, mit dem sich eine Wand öffnen läßt.
Der Teleporter im anschließenden Raum bringt den

roten Rebell in ein Zimmer, wo er wieder einen Schlüssel findet. Damit aktiviert er das rote Schloß und gelangt durch die sich öffnende Wand zu einem Podiumsschalter, der eine Tür öffnet. Auf dem Gang, der nach Osten führt, zerstört der Elitesoldat hemmungslos eine Glaswand und gelangt so im Süden des Raumes zu einem Schalter. Da Scherben Glück bringen, schießt er sich auch durch zwei weitere Glaswände im Süden und findet so schließlich den orangen Schlüssel. Die Sperre am Ausgang deaktivieren wir mit dem Schalter in der nordwestlichen Ecke des Raumes.

So gelangen wir zu einem Gang und öffnen im Süden mit dem orangen Schlüssel eine Tür. Nun muß unser Putschist den Mann im Anzug »überreden«, ihm den grünen Schlüssel auszuhändigen. Bevor er das Schloß neben dem Großbildschirm aktiviert, besorgt er sich noch vom Terminal einen Zugangscode. Durch die Tür, die sich im Süden aufgetan hat, gelangen wir zu einer weiteren Tür, die mit dem Code geöffnet wird. Hier hört er mit Hilfe des Monitors das geheime Treffen der Senatoren mit. Nachdem wir alle wichtigen Informationen haben, gehen wir den Gang weiter nach Osten und betätigen nacheinander vier Schalter, um in das Zimmer im Norden zu gelangen.

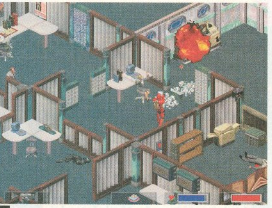
Bevor die Ventilatoren die Spielfigur ins Wasser blasen, zerstört man sie besser

Dort findet »Rotkäppchen« den blauen Schlüssel und besorgt sich vom Terminal einen Code. Damit öffnet er die Tür im Norden und gelangt durch das blaue Tor zu einem Gang, der ihn nach Süden bringt. Die leuchtenden Punkte im Fußboden überspringt er einfach, um dann durch die Tür im Süden zu dem orangen Tor zu kommen. Hier kontrollieren wir nochmals die beiden Monitors und verlassen dann den Raum, um durch die Tür im Osten zu einem Teleporter zu gelangen, der uns zurück zur Basis bringt.

Mission 10

Als erstes betätigt unser Held den Schalter neben dem Telepad und besorgt sich von der Wache, die bei der Tür im Westen steht, den grünen Schlüssel. So kommt er im Norden an ein Kraftfeld, das mit einem Schuß auf den runden Schalter deaktiviert wird. Weiter im Norden betätigt er einen Schalter und geht dann durch die Tür im Westen. Hier findet er zwei Hebel, von denen der rechte den Teleporter in Betrieb nimmt. Daraufhin erscheint eine Wache, der wir den blauen Schlüssel mopsen. Auch in der Toilette, in die wir durch die Tür im Westen gelangen, liegt ein solcher Schlüssel. Nun läuft der »Tin Man« zum blauen Schloß zurück und schaltet damit die Lasersperre aus. Mit dem Lift fährt er nach oben und betätigt dort den Schalter neben den Bildschirmen. Wieder unten angekommen, geht er durch die Tür im Westen und anschließend durch die im Norden. Dort erfährt er vom Terminal den Zugangscode für das »Cloning Studio«.

Daraufhin verlassen wir den Raum und folgen dem Gang nach Westen bis zur Türe, die sich mit dem



Sobald wir diese Platte betreten, öffnet sich ein geheimer Raum hinter unserem Helden

Code öffnen läßt. Von einem der Arbeiter holen wir den grünen Schlüssel und gehen durch die Tür im Nordosten. Durch das Tor im Norden gelangt unser Held in einen Raum, in dem unter einigen Fässern ein Schlüssel liegt. So stellt das verschlossene Tor kein Hindernis mehr dar. Im Osten stößt der Einzelkämpfer auf einen Gang, wo er in einem Zimmer einen Bildschirm und ein Terminal kontrolliert. Dabei versucht er, nicht auf die Bodenplatte vor dem Monitor zu treten, da diese eine Falle auslöst.

Dem Gang folgt er weiter nach Osten und gelangt so durch eine Tür in einen Inkubationsraum. Dort benützt er den Lift im Osten und übernimmt mit Hilfe des Terminals die Kontrolle über einen Roboter im Nebenraum. Er muß den runden Schalter treffen, um das Kraftfeld zu beseitigen. Nachdem er den Droiden abgestellt hat, begibt er sich auf den Steg und entdeckt dabei hinter einer niedrigen Glaswand einen Raum mit Waffen und Munition. Der Steg führt ihn schließlich zu einem Teleporter, der ihn in den nächsten Raum bringt.

Dort betätigen wir den Schalter neben dem Telepad im Osten des Zimmers, um uns in den nächsten Raum zu beamen. Anschließend besorgen wir einen grünen Schlüssel wahlweise von einem der Arbeiter oder aus einem Regal im Südwesten. Mit dem Podiumsschalter öffnet der Rebell eine Tür und wendet sich nach Süden. Dort gelangt er mit Hilfe des Lifts an einen weiteren Schalter und begibt sich danach zu dem Aufzug mit dem grünen Schloß. Auf Ebene 2 angekommen, wendet er sich nach Westen und holt sich von dem Terminal einen Zugangscode. Damit öffnet er im Süden eine Tür und gelangt durch eine weitere Tür im Osten zu einem Computer, der wiederum eine Zahlenkombination preisgibt.

Nachdem er den Schalter hinter der nächsten Tür betätigt hat, fährt unser Held mit dem Lift nach oben und läuft in östlicher Richtung weiter. Um zum nächsten Lift zu gelangen, muß er zunächst mit einem Handrad eine Dampffontäne bändigen und einen Detektor zerstören. Mit dem Lift fährt er schließlich wieder nach unten und besorgt sich von dem Terminal aus dem Zimmer im Norden einen Zugangscode.

Damit gelangt er durch die Tür im Osten, wo er mit einem Podiumsschalter eine weitere Tür öffnet. Er behält die Richtung bei und kommt so in einen großen Raum, in dem eine Menge gläserner Behälter stehen. Hier wenden wir uns nach Osten und zerstören einen Detektor, wo der Gang einen Knick nach Süden macht. Mit dem Schalter am Ende des Ganges beseitigen wir ein Kraftfeld, wodurch der Weg nach Osten frei wird. Nachdem wir diesen Durchgang passiert haben, fahren wir mit einem Lift im Nordwesten nach oben.

So gelangt unser gepanzerter Held in das Zimmer von Professor Hoffman, der ihn zum Überlaufen überreden will. Aber der »Tin Man« hält nichts von einem neuen Arbeitgeber und liquidiert kurzerhand den Professor und nimmt den Schlüssel an sich. Bevor er damit das rote Schloß aktiviert, öffnet er mit Hilfe des Terminals alle Türen in dem großen Raum. »Wizard« meldet sich nun und teilt mit, daß er mit einem Teleporter auf Ebene 3 zur Basis zurückkehren könne. Bevor sich der Soldat aber auf den Weg dorthin macht, zerstört er alle Glasbehälter in denen sich die Prototypen befinden.

Den Raum verlassen wir nach Westen und folgen dem Gang nach Süden. Hier aktiviert unser Held mit dem roten Schlüssel den Aufzug, der ihn auf Ebene 3 bringt. Dort angekommen wendet er sich nach Süden, rollt unter dem Laser durch und erreicht den Hebel an der Westwand. Danach betätigt er die beiden runden Schalter in der Mitte des Raumes und legt auch den Hebel darunter um. Nun steigt er auf das Telepad und beamt sich zurück in die Basis. (fs)

Mo - Fr 11:00 - 17:00 Uhr Telefax 02204/57096

Spacegames CD professional
Die besten Weltraum-Action Spiele für Ihren PC. U.a. enthalten: Asteroid, Battle Star, Blasteroids, Galaga, Major Striker, Overkill, Spacebats, Thunder Zone, Win Trek, uvm.
Art.-Nr. S004..........nur 14,90 DM

205 Games Edition 3/95
Die aktuellste Mustang Spiele-CD. 205 PD & Shareware Spiele aus den Bereichen Aktion, Abenteuer, Geschicklichkeitsspiele, Kartenspiele, Strategiespiele, für DOS und Windows.
Art.-Nr. G005..........nur 9,90 DM

Die Flight CD
Diese CD enthält mehr als 1000 Shareware-Szenerien und AddOns zum Microsoft Flugsimulator 4 und 5. Die zahlreichen Sounds machen das Fliegen zu einem Ohrenschmaus.
Art.-Nr. D011..........nur 22,90 DM

Night Owl 17
Die bekannte Shareware-CD aus Amerika nun in der aktuellsten Ausgabe. Enthält Bürosoftware, Spiele, ClipArts, DTP, Fonts, Animationen, DFÜ, Utilities, Magazine, uvm.
Art.-Nr. N001..........nur 39,90 DM

Astronomie CD Professional
Diese CD enthält ausgewählte Programme zu Thema Astronomie wie z.B.: Astrocalc, PC-Planetarium, Expert Astronomer, Lunar Celipse, Solar System, PC-Sonnenbahn, usw.
Art.-Nr. A003..........nur 14,90 DM

Razor Mix Volume 4
CD-ROM mit 20 Programmen versch. Thematik u.a. Gehälter & Bezüge, Banl- & Postleitzahlen, Fax-Vorlagen, 25 MB Erotik, 70 Treiber und erste Win 95-Programme
Art.-Nr. R002..........nur 17,90 DM

Razor Mix Volume 3
CD-ROM mit 40 Werbespielen, brandneue Level und Zusätze für Heretic, der brandneue Erotikhit Dr. Love, Tips & Tricks, Anwenderprogramme und viele Treiber.
Art.-Nr. R001..........nur 17,90 DM

Pinball CD professional
Auf dieser CD finden Sie folgende Flipperspiele: Willi`s Pinball, Super Android, Pinball Dreams 2, Pinball Phantasies, Silverball, Protec Pinball, Julietta und Spider Pinball
Art.-Nr. P009..........nur 14,90 DM

Sportgames CD professional
Enthält Fußball, Basketball, Football, Golf, Baseball, Radrennen und Turmspringen. Lassen Sie sich dieses Sportspielespektakel nicht entgehen.
Art.-Nr. S003..........nur 14,90 DM

Megastorm Games Doppel-CD
Mehr als 1000 Spiele für DOS, Windows und OS/2 erwarten Sie auf diesen 2 CD`s. Action, Arcade, Abenteuer, Denkspiele, Brettspiele, Kartenspiele und 1 Mindscape-Bonus-CD.
Art.-Nr. M004..........nur 29,90 DM

Communication II
Die Communication II enthält alles, was Sie für den erfolgreichen Start ins Online-Leben benötigen. Massenweise Programme für: BTX, ISDN, Internet, Voicemail, Compuserve, uvm.
Art.-Nr. C006..........nur 49,90 DM

Soft World 95
95 Programme für Win 95 wie z.B.: Dienstprogramme, Datenübetragung, Programmierung, Bürosoftware, Musik/Sound, Grafikbearbeitung, Freizeit, Treiber, Spiele, uvm.
Art.-Nr. S002..........nur 25,90 DM

Top Win 95
Diese günstige CD-ROM enthält brandneue Programme und Utilities für Windows 95.
Art.-Nr. T013..........nur 24,90 DM

Win pack 95
Alles, was Sie jetzt brauchen. Windows 95-Softwarekatalog, interaktive Antwortsammlung, aktuelle Treiber & Tools, exclusive Demos und Previews, echte 32-Bit Spiele, uvm
Art.-Nr. W003..........nur 66,90 DM

C64'er CD-ROM für Amiga und PC
Diese CD entält u.a. 120 "64'er"-Programmservicedisketten von 8/84 - 5/94 als Disk-Images. 100 "64er"-Sonderheftdisketten, "Personal C64" in der neuesten Version, und vieles mehr.
Art.-Nr. C003..........nur 27,90 DM

D-Atlas für Windows
Routenplanung für Deutschland. Über 14.000 Orte, 104 Bereichskarten und 24 Citypläne. Europa-Atlas mit über 4.000 Orten 23 City-Pläne. World-Atlas mit Städten und Ländern.
Art.-Nr. D009..........nur 47,90 DM

D-Info 1995
Adress- und Telefonauskunft Deutschland. Auswahl eines Ortes über die PLZ, Bundesweite Identifikation des Teilnehmers über die Telefon Nr. Für DOS und Windows
Art.-Nr. D007..........nur 47,90 DM

D-Jure Deutsche Gesetze Gesamtausg.
Alle deutschen Gesetze auf einer CD-ROM. Übersichtsliste mit Paragraphenüberschriften, komfortable Suchfunktionen, Notizfunktion zu den Gesetzestexten, Ausdruck der Gesetze.
Art.-Nr. D010..........nur 47,90 DM

Geo City Route
Der Routenplaner für die Stadt. Auf dieser CD sind 50 Stadtpläne der größten deutschen Städte. Dynamisches Zoomen im Stadtplan mit höchster Detailtreue.
Art.-Nr. G006..........nur 89,90 DM

GeoGrafix
Der Reise- und Informationsatlas mit Routenplaner. Vektorkarte mit Bundes,- Landes,- Kreisgrenzen. frei zoom- und skalierbar, Ausführliche Hotelführer, uvm.
Art.-Nr. G004..........nur 89,90 DM

Geo Route
Egal wohin sie wollen, Sie finden es auf dieser CD-ROM. Die vollelektronische Straßenkarte für Deutschland zeigt Ihnen wo es lang geht, egal ob Autobahn, Bundes- oder Landstraße.
Art.-Nr. G002..........nur 59,90 DM

Intr'acter Volume 1 Music Interaktiv
Inteaktiver und brandaktueller Musik-Katalog mit mehr 50.000 Tracks finden Sie auf dieser CD-ROM. 5,5 h Hörvergnügen, über 700 Musiktitel zum Reinhören und 32 Videos.
Art.-Nr. I002..........nur 29,90 DM

ADAC Special Gebrauchtwagen 95
Die geballte Kompetenz von ADAC und DAT auf CD-ROM: ca. 700 in Deutschland erhältliche Gebraucht-KFZ's mit Preisen ab Baujahr 1986 in der großen Multimedia-Datenbank.
Art.-Nr. A002..........nur 69,90 DM

ADAC Special Auto 1995
Die geballte Kompetenz des ADAC auf einer CD-ROM: ca. 1400 in Deutschland erhältliche Serienfahrzeuge in einer Multimedia-Datenbank. Großes Farbbild zu jedem Auto.
Art.-Nr. A001..........nur 69,90 DM

Motorad Disc Vollversion 2
Faszination Motorrad. Über 1000 Motorräder mit technischen Daten und Preisen, Reifenfreigaben, 3000 Händler, Auspuffanlagen mit Sounds und mehr als 4000 Farbbilder.
Art.-Nr. M001..........nur 49,90 DM

WinBTX Mozart (Vollversion)
Ein Multimedia BTX-Decoder mit Features wie z.B.: CEPT-Protokoll, Photo-BTX, BTX-Sound- und Sprachausgabe, Iconmenüs für alle BTX-Funktionen & turboschneller Bildaufbau.
Art.-Nr. W002..........nur 37,90 DM

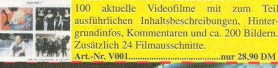
Ran an die Kohle `95
Das Programm für jeden Arbeitnehmer. Verringern Sie Ihre gesetzlichen Abzüge durch legale Gestaltungen. Der einfachste Weg zur Gehaltsoptimierung. Steuerlich absetzbar!
Art.-Nr. R003..........nur 25,90 DM



Focus Ratgeber Medizin
1000 deutsche Top-Ärztinnen und- Ärzte: Was Sie leisten. Vierzehn Krankheitsfelder: Wie man die Symptome erkennt. Mit welchen Krankheitsverläufen zu rechnen ist.
Art.-Nr. F003..........nur 149,80 DM

Das Wunder unseres Körpers
Die faszinierende Entdeckungsreise in das innere des menschlichen Körpers mit Bau und Funktion des Organismus. 172 Animationen, 45 Minuten gesprochener Text, 100 Farbbilder.
Art.-Nr. D015..........nur 249,00 DM

Deutsche Rechtschreibung
Ein Standardwerk der deutschen Rechtschreibung nach den für die Schule verbindlichen Regeln. Neu bearbeitete und aktualisierte Fassung mit 115.000 Stichwörtern.
Art.-Nr. D014..........nur 54,90 DM



Video News 95 INTERAKTIV!
100 aktuelle Videofilme mit zum Teil ausführlichen Inhaltsbeschreibungen, Hintergrundinfos, Kommentaren und ca. 200 Bildern. Zusätzlich 24 Filmausschnitte.
Art.-Nr. V001..........nur 28,90 DM

PC Lexikon INTERAKTIV
Lexikon mit über 2000 Fachbegriffen, 340 Bildern, Animationen und Audiodateien rund um den PC, inkl. 3 Ratgebern zu den Themen OS/2, Multimedia und Farben.
Art.-Nr. P007..........nur 54,90 DM

PC Check
Komplette Diagnose-CD in deutsch und englisch. Pentiumtest, RS Commander Dateimanager speziell für CD-ROM, PC Check 2.0, CD Bench (Analyse, Perfomance)
Art.-Nr. P010..........nur 39,90 DM

Patchwork 2 & 3 Doppel-CD
Patches, Treiber, Freshups für Ihre Software. Diese CD-ROM plus Bonus CD, garantiert einen schnellen und kostenlosen Support für Treiber, Patches usw. für Windows & OS/2.
Art.-Nr. P008..........nur 46,90 DM

WordStar 2.0
Textverarbeitung und DTP in einem Paket.Ob einfaches Memo, Serienbrief oder farbenfrohe Broschüre. Wordstar ist eine professionelle Textverarbeitung mit guten DTP-Funktionen.
Art.-Nr. W004..........nur 89,00 DM

Der rosarote Panther
Der schärfste und coolste Kater jetzt auf Ihrem PC. Genießen Sie Bildschirm-Entertainment der Extraklasse mit: extravaganten Bildschirmschonern, Filmausschnitten und Bildern.
Art.-Nr. D012..........nur 64,90 DM

NHL Hockey 95
Eishockeysimulation mit zwei neuen NHL-Teams, Videoclip-Highlights der echten NHL-Action und NHLPA-Spieler, Musik, Stimmen in CD-Qualität, hochauflösende Grafike
Art.-Nr. N002..........nur 99,90 DM

Fifa International Soccer
48 internationale Teams und 960 Spieler mit jeweils 13 untersch. Fähigkeiten erwarten Sie in dieser Fußballsimulation. Begleitet von digitalisierten Sprechchören und Buhrufen.
Art.-Nr. F004..........nur 99,90 DM

Rugby World Cup 1995
Lebensecht modellierte Spieleranimationen in 3D. Verblüffend realistisches Gameplay, Rucks, Mauls, Lineouts, Scrums. Original Videosequenzen runden dieses Spiel ab.
Art.-Nr. R004..........nur 99,90 DM

NBA Live 95
Durch die einzigartige Feldperspektive, kombiniert mit hochauflösenden Präsentationsbildschirmen im TV-Stil, ist NBA Live 95 die perfekte Mischung aus Action und Strategie.
Art.-Nr. N003..........nur 119,90 DM

Mirage
Ein mystischer Science-Fiction-Western, der Ihre Fantasie beflügeln wird. Enthält ca. 70 Minuten Videos, 40 verschiedene Räume / Landschaften, Tausende 3D-Render-Grafiken.
Art.-Nr. M003..........nur 119,90 DM

Fuzzy`s World Weltraum Minigolf
So haben Sie Minigolf noch nie erlebt! Es erwarten Sie 18 völlig verrückte und vom Planeten losgelöste Bahnen. Fuzzy`s World unterstützt alle wichtige Sprachen der Erde.
Art.-Nr. F009..........nur 46,90 DM

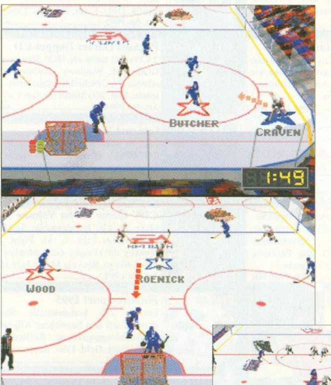
TIPS & TRICKS

TRAININGSEINHEITEN FÜR »NHL HOCKEY '96«

BODYCHECK

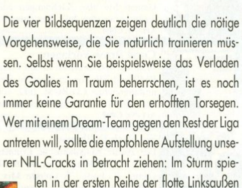
Torreiche Siege gegen die Computergegner von »NHL Hockey '96« sind alles andere als leicht. Unsere Tips bringen Ihre Schlittschuh-Stars auf Vordermann.

Die Programmierer von EA Sports aus Kanada haben die 96er-Version ihres »NHL Hockey« deutlich anspruchsvoller gemacht. Besonders die Torhüter haben einiges zugelegt und sind nur mit Tricks zu überwinden. Die NHL-Rookies Oliver Münchow und Stefan von Broich haben sich in langen Nächten aufs Glatteis begeben und die richtigen Angriffstaktiken ausgetüftelt.



▲ **Der »Direktschuß«: Hier sprintet ein schneller Flügelstürmer, der aus der Abwehr den Puck zugepaßt bekommen hat, an der Bande entlang und spielt einen diagonalen Pass zum nachgerückten Center, der dann den Puck volley in die vom Torwart einen Moment lang nicht bewachte Ecke schießt.**

Der »Verlader«: Dies ist die effektivste Möglichkeit, ein Tor zu erzielen. Dabei läuft der Center oder ein in die Mitte gezogener Außenstürmer (nie ein Verteidiger!) in der Mitte aufs Tor zu. Jetzt täuscht man mit recht-links-Bewegungen den Torwart, wobei ein Rechtshänder zuerst nach rechts, dann nach links laufen muß, um den Puck in die rechte lange Ecke zu schieben. ▶

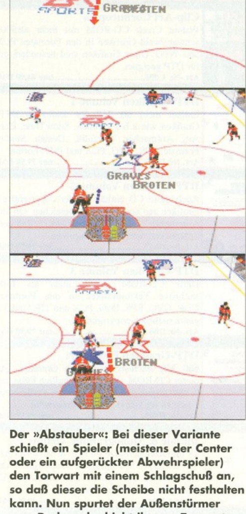


Die vier Bildsequenzen zeigen deutlich die nötige Vorgehensweise, die Sie natürlich trainieren müssen. Selbst wenn Sie beispielsweise das Verladen des Goalies im Traum beherrschen, ist es noch immer keine Garantie für den erhofften Torsegen. Wer mit einem Dream-Team gegen den Rest der Liga antreten will, sollte die empfohlene Aufstellung unserer NHL-Cracks in Betracht ziehen: Im Sturm spielen in der ersten Reihe der flotte Linksaußen Theoren Fleury (Calgary), als Center Eric Lindros (Philadelphia) und als rechter Flügelflitzer Jaromir Jagr (Pittsburgh) zusammen. Den zweiten Sturm bilden links John Leclair (Philadelphia), als Center Sergei Feodrov (Detroit) und als Rechtsaußen Tony Amonte (Chicago).

Die dritte Reihe setzt sich aus Brett Hull (St. Louis), Mario Lemieux (Pittsburgh) und dem schnellen rechten Flügelspieler Alexander Mogilny (Buffalo) zusammen. Den vierten Sturm bilden der Linksaußen Teemu Selanne (Winnipeg), der Center Jeremy Roenick (Chicago) und der Ex-Islanders-Rechtsaußen Benoit Hogue (Toronto).

In die erste Abwehrreihe stellen Sie Ray Bourque (Boston) und Phil Housley (Calgary), in der zweiten bremsen Paul Coffey (Detroit) und Brian Leetch (New York) die Stürmer. Schließlich laufen der manchmal etwas rüde Chris Chelios (Chicago) und Zarley Zalapski (Calgary) in der dritten Reihe auf.

Als Torhüter empfehlen sich Patrick Roy (Montreal), Ed Belfour (Chicago) und Dominik Hasek (Buffalo). (fs)



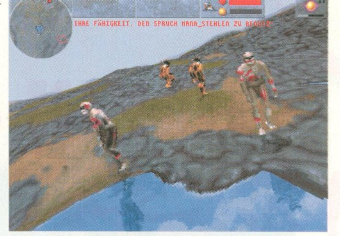
Der »Abstauber«: Bei dieser Variante schießt ein Spieler (meistens der Center oder ein aufgerückter Abwehrspieler) den Torwart mit einem Schlagschuß an, so daß dieser die Scheibe nicht festhalten kann. Nun spurtet der Außenstürmer zum Puck und schiebt ihn am Torwart vorbei in die freie Ecke.



Der »Schlagschuß«: Der Center erhält bei dieser Variante den Puck noch im eigenen Drittel und läuft dann schnellstmöglich in Richtung Tor (Versuchen Sie diese Variante am besten mit einer frischen Reihe!). In halblinker oder halbrechter Position holt er zum Schlagschuß aus, wobei die Schußtaste sehr lange für einen harten Schuß gehalten wird. Jetzt zielen Sie auf die kurze Ecke und lassen die Taste los. Der Torwart hat keine Chance mehr zu reagieren, da der Schuß zu hart und plaziert ist.

Teppich-Tuning für »Magic Carpet 2«

FLECKERLTEPPICH



Bei größeren Gruppen von Zombies und Devils empfiehlt sich der »Meteor«-Spruch

Geheime Welten und knackige Monster warten in »Magic Carpet 2« auf den Spieler. Unsere Tips sorgen für mehr Klarheit in den Netherworlds.

Direkt vom Programmierteam Bullfrog stammen diese Tips zu »Magic Carpet 2«. Die Designer weisen darauf hin, daß sich die meisten Basis-Strategien des ersten Teppichflitzers auch auf den Nachfolger übertragen lassen.

Folgende Strategien empfehlen sich für den 2. Teil: Sie sollten nicht gleich freudestrahlend den Ausgang benützen, wenn er auftaucht, denn Sie können noch diverse Schriftrollen finden, wenn Sie sich ein wenig Zeit lassen. Außerdem tauchen die meisten Eingänge zu den fünf geheimen Levels erst sehr spät in der entsprechenden Mission auf, oft zeitgleich mit dem regulären Ausgang. Allerdings sind die Geheimtüren getarnt und alles andere als leicht zu finden. Die Mühe wird mit Unmengen von Schriftrollen belohnt, in denen Zaubersprüche enthalten sind, die Sie sonst erst viel später erhalten würden. Obwohl die Bonuslevels ein paar harte Kämpfe und kleine Puzzles enthalten, gibt es keine Fallen und andere Zauberer.

Die Eingänge verbergen sich oft unter einem Gebäude. Falls Ihnen also ein großes und unheimliches Gebäude auffällt, daß mit Sicherheit vor wenigen Augenblicken noch nicht zu sehen war, pusten Sie es mit ein paar kräftigen Sprüchen weg. (fs)

Monster	Leben	Mana	Schaden	Besonderheit
Cymmerian	7500	3750 x 3	300	Sehr aggressiv; zerteilen sich in 3 gefährliche Käfer, die Ihre Burgen auffressen
Devil	1000	4500	500	Greifen bevorzugt aus Hinterhalten an; da sie sehr schnell und klein sind, mit »Meteor« bekämpfen
Firefly	600	300	300	Greifen nie als erste an, haben aber eine größere Reichweite als die Bienen
Goat	600	300	-	Harmlos, aber gute Mana-Lieferanten
Hyrdra	920 - 1840	20000	850	Legen Sie auf einen Button »Meteor«, auf den anderen »Lightning Storm«; damit attackieren Sie abwechselnd im Verhältnis 2:1
Leviathan	8000	4000	2000	Spielen Sie Beute und reizen die Gegner mit leichten Angriffen; will der Leviathan zurückschlagen, geben Sie ihm mit »Meteor« den Rest
Mana Worms	-	variabel	-	Sind unverwundbar, aber dank des »Possession«-Spruchs gute Mana-Lieferanten
Manticore	10000	5000	350	Greifen in Gruppen an und können durch ihre zahlenmäßige Überlegenheit ein Problem werden; nie einkreisen lassen
Moon Dweller	10000	100	500	Als erster schnell und hart zuschlagen; »Invulnerability« benutzen
Sentinel	36000	18000	500	Mit »Rebound« attackieren; Voraussetzung ist ein großer Mana-Vorrat
Spider	5500	2250	100	Greifen von unten an; mit dem Turbo weichen Sie aus und schlagen mit »Meteor« zurück
Troglodyte	16000	8000	1500	Ein zweiter Gegner greift gerne von hinten an; am besten aus großer Höhe attackieren
Vissuluth	30000	-	800 - 4500	Benutzen Sie den besten Defensiv-Spruch, den stärksten Offensiv-Zauber und viel persönliches Mana; immer wieder zum Schloß teleportieren, um neues Mana zu holen
Zombie	4400	2200	14	Schnell angreifen, bevor sie einen Spruch klauen oder zuviel Mana abziehen

KLEIN & FEIN



Die gelben Kreise zeigen die einzelnen Schritte, die Sie in der entsprechenden Reihenfolge durchführen müssen, um bei »Command & Conquer« zu schummeln

Command & Conquer

Unsere Komplettlösung zu Westwoods Strategie-Hit in Ehren, aber manchmal kann ein unfairer Trick den Kampf gegen den Computer etwas erleichtern. Unsere Experten fanden heraus, wie Sie problemlos dem Gegner einen Laserturm oder andere Ärgernisse mitten ins Lager setzen können. Sie müssen dazu eine Kommunikationszentrale besitzen, um die Karte aufzurufen und lassen dann beispielsweise einen Wachturm bauen. Sobald dieser fertig ist, wählen Sie eine beliebige Bodeneinheit an, nehmen mit dem Cursor den Turm und plazieren ihn ersteinmal auf einem Ihrer Gebäude, so daß die rote Schraffierung zu sehen ist. Das Bauwerk muß am rechten Bildrand liegen und die Iconleiste berühren.

Dann ziehen Sie den Turm von Ihrem Gebäude auf die Leiste, ohne noch einmal freies Gelände zu berühren. Auf der Karte läßt sich der Turm nun ohne jede Einschränkung bauen, bevorzugt mitten im Lager des Gegners oder an einer bislang unerforschten Stelle. Eine Warnung: Dieser Trick funktioniert auch im Mehrspieler-Modus, sollte dann aber nicht angewendet werden, da der Spielspaß radikal darunter leidet!

Wen die verzögerte Sprachausgabe stört, die erst Minuten nach dem Bau eines Objekts dessen Fertigstellung verkündet, sollte sich die Datei »conquer.ini« mit einem Texteditor vornehmen, wie Jens Glauz herausfand. Erhöhen Sie die Anzahl der »Channels« auf 8 und ändern Sie in der Zeile »DeathAnnounce=0« die 0 in eine 1 um. Dann kommen die Meldungen pünktlich, außerdem wird die Vernichtung einer Einheit bekanntgegeben.

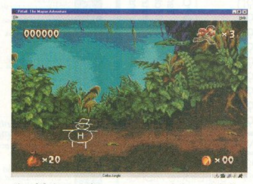
Hexen

Die Cheats für die Demo-Version von »Hexen« haben wir bereits veröffentlicht, hier folgen die Schummelcodes für die Vollversion, die Sven Lüke entdeckte.

Mit »SATAN« sind Sie unverwundbar, »NRA« rüstet die Spielfigur komplett aus und »INDIANA« verschafft Ihnen alle Artefakte. »LOCKSMITH« zaubert dem Spieler alle Schlüssel herbei, »MAPSCO« vervollständigt die Karte und »DELIVERANCE« verwandelt Sie in ein Schweinchen. Mit »CASPER« schweben Sie wie ein Geist durch die Wände, »BUTCHER« massakriert alle Monster im aktuellen Level, »SHERLOCK« löst die Puzzles, »INT« startet den Level neu und »PUKExx« führt ein Script aus, wobei »xx« für die Nummer des Scripts steht.

Pitfall – The Mayan Adventure

Für das Windows-95-Spiel »Pitfall – The Mayan Adventure« gibt es zwei Cheats, wie unser Leser Malte Albrecht herausfand. Wenn Sie während des Spiels »HATMAN« eintippen, verwandelt sich Held Harry in



Ein kleiner Cheat verwandelt »Pitfall«-Harry in ein Strichmännchen

ein Strichmännchen. Sinnvoller ist da schon die Buchstabenfolge »MIOWMIOWLIKEMIOWMAN«, die 9 zusätzliche Leben bringt.

Battle Isle 3

Die folgenden Codes für die 20 Missionen von »Battle Isle 3« entdeckte unser Leser Marc Backhaus.

Mission	Name	Code
2	Der Vormarsch	6487674
3	Die Schiffe	1564386
4	Die Landung auf Kaar	9745642
5	Kampf um die Fabriken	3756838
6	Das Flugzeugkombinat	2957843
7	Die Spaltung der Kais	8844366
8	Das HQ der Drulls	2375411
9	Das Expeditionsheer	3854653
10	Urelis	5647332
11	Kol-Lorz in Gefahr	4092664
12	Die Nachschublinien	7564366
13	Skom	8264241
14	Der Panzerkeil	3243554
15	Terdon	5487436
16	Entscheidung über Skom	1353411
17	Der Hafen von Magalo	4524338
18	Vor Hallwa	6731244
19	In der Hauptstadt	1243371
20	Die Entscheidung	6245425

Primal Rage

Dinosaurier verkloppen ist nicht das einzig unterhaltsame im Prügelspiel »Primal Rage«. Direkt von den Programmierern stammen folgende Tips, damit Sie in den Genuß dreier geheimer Bonusspiele kommen.

Für »Volleyball« müssen Sie zu zweit den Level »The Cove« spielen, noch etwas Zeit übrig sowie »Sudden Death« deaktiviert haben. Wenn ein Mensch vor Ihnen läuft, treten oder schlagen Sie ihn bzw. sie durch die Luft zum Gegner. Nach achtmaligem Paßspiel mit dem menschlichen Ball erscheint ein Schiedsrichter samt Netz zwischen beiden Kontrahenten. Um das Spiel zu gewinnen, müssen Sie entweder zwei von drei Volleys verwandeln oder mehr Punkte haben, wenn die Zeit abgelaufen ist. Übrigens: Der Ball ist sehr empfindlich, also beißen Sie nicht hinein!

Das zweite Spiel ist »Bowling« und wird aktiviert, wenn Sie in einem beliebigen Level zu zweit als »Armadon« spielen. Beide müssen gleichzeitig den Special-Move »Spinning Death« ausführen (Knöpfe 1 und 4 drücken und den Joystick flüssig zurück+vor+runter bewegen). Dann dürfen Sie kegeln, wobei die Menschen die 10 Kegel darstellen und der »Spinning Death« als Kugel fungiert.

Schließlich gibt es noch die fallschirmspringenden Kühe, die Sie vom »Ruins«-Level aus aktivieren. Beide Spieler müssen in der dritten Runde ein Unentschieden erreichen. Außerdem muß mindestens einer als »Chaos« spielen und eine »Fart of Fury«-Wolke in der Luft sein, wenn die Uhr auf Null steht und es ein Sudden Death gibt. (fs)



future games now...
TOLLHAUS
Phantasmagoria 89,-
Formula One GP II 89,-
Fade to Black 69,-
Pole Position 79,-
Panzer General II 79,-
Warcraft II 89,-
The Dig 89,-
Syndicate II 89,-
Battle Isle III 89,-
Rebel Assault II 79,-
Ascendancy 79,-
Stonekeep 99,-
Magic Carpet II 89,-
Wing Commander IV 99,-
kostenlos bestellen unter
(0130) 12 23 12
Telefax (0 30) 8 93 04 29 · Bismarckstraße 107 · 10625 Berlin



Brandes Tel. 05175-95201
Fax. 05175-95203
WEREWOLF VS. COMANCHE
69,.
Space Marines 79,-
D-Info
D-Jure
D-Atlas
37,95
Sim Town 70,-
ran Trainer 2 72,-
ran Fun-special 35,-
Pinball Illusions 62,-
Battle Isle 3 77,-
WET DREAMS je 24,-
Händleranfragen willkommen !
Alle Programme komplett in deutsch
New Motion 37,95
und noch vieles mehr, Preisliste anfordern



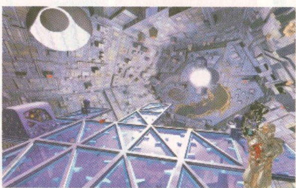
Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft
IBM/PC
Adams Family Pinball DA 69.00
Air Power DV 69.00
Aladdin DA 59.00
Baldie DV 69.00
Blue Planet 2000 DV 79.00
Brett Hull Hockey 95 DA 79.00
Bureau 13 DA 59.00
Crusade DV 79.00
Dark Sun 2 DA 69.00
Fighter Wing DA 66.00
Flight o.t.Amazon Q. DV 79.00
Hexen DV 89.00
HUGO! DV 69.00
Lion King DA 59.00
Menzoberranzan DA 69.00
Metal Marines (Win) DV 59.00
Navy Strike DV 89.00
Sensible Golf DV 59.00
Sensible W.o. Soccer DV 75.00
Sim Tower (Win) DV 79.00
Space Academy DV 64.00
Tiny Troops DA 64.00
Willi Lembke Manager DV 59.00
IBM/PC-Sonderangebote
Civilisation Classic DV 39.00
Colonization DV 49.00
Cyberbikes DA 49.00
Dschungelbuch Win 95 DV 49.00
Eishockey Manager DV 29.00
Indiana Jones 4 DV 49.00
Indianer Jones Desk DV 29.00
Railroad Tycoon Del. DA 39.00
Schatz im Silbersee DV 39.00
Star Crusader DV 49.00
Star Crusader S & D. DV 29.00
UFO Classic DV 29.00
Wolfsbane DA 49.00
Zoop DA 39.00
CD-Rom Spiele
"Z" DV 69.00
11th Hour DV 89.00
3D Atlas (Win95) DA 99.00
Aces of the Deep Com DV 79.00
Across the Rhine DV 89.00
Action Soccer DV 69.00
Descent under Mount. ?? 94.00
AD&D Realms War DA 94.00
Adams Family Pinball DA 69.00
AH-64D Longbow DV 89.00
Air Power DV 79.00
Al Unser Jr's Racing DV 59.00
Aliens DV 79.00
Aliens Odyssey DA 74.00
Apache Longbow DV 69.00
Arcade Amerika DV 79.00
Arcade Classic DA 74.00

JAHRESINHALT '95

277 Spieletests, jede Menge Streitgespräche – und wo war gleich wieder die Lösung zu »Simon 2«? Wühlen Sie gezielt in Ihrer PC Player-Sammlung mit dieser Jahresübersicht.

SPIELETEST

Spiel	Ausgabe	Seite	Wertung
1830	7/95	72	55
3D Lemmings	9/95	114	84
3D Ultra Pinball	12/95	140	69
5th Fleet	4/95	98	47
A4 Networks	8/95	90	76
Across the Rhine	8/95	80	67
Action Soccer	8/95	104	82
Air Havoc Controller	9/95	47	59
Air Power	11/95	144	65
Al Unser Jr.	9/95	122	61
Aladdin	2/95	78	73
Albion	12/95	146	75
Alex Dampier Pro Hockey	7/95	94	28
Alien Logic	2/95	94	70
Alien Odyssey	12/95	130	60
Alien Olympics	5/95	68	51
All New World of Lemmings	1/95	68	83
Alone in the Dark 3	3/95	68	67
Apache Longbow	10/95	76	82
Arcade Mania	12/95	116	21
Archibald Applebrook's Adventure	12/95	144	53
Are you afraid of the Dark?	5/95	90	60
Armored Fist	1/95	130	65
Ascendancy	10/95	98	77
Atari 2600 Action Pack	5/95	78	78
Atari 2600 Action Pack 2	11/95	78	74
Atlas	9/95	126	42
Aufschwung Ost Deluxe	6/95	96	73
Battle Beast	11/95	82	73
Battle Isle 3: Schatten des Imperiums	10/95	80	78
Battledrome	2/95	70	51
Baulöwe, Der	2/95	64	40
Big Red Adventure	4/95	80	51
Biing	7/95	102	63
Bioforge	5/95	60	78
Blood Bowl	7/95	112	61
Bloodwings: Pumpkinhead's Revenge	8/95	82	62
Blue Planet 2000	10/95	112	19
Bolo	4/95	74	65
Boppin	3/95	72	62
Brett Hull Hockey	7/95	92	56
Bundesliga Manager Hattrick Supporter	4/95	92	85
Bureau 13	4/95	78	70
Buried in Time (Journeyman Project 2)	9/95	62	65
Burncycle	11/95	84	56
Caesar 2	12/95	122	76
Cannon Fodder 2	2/95	72	*
Capitalism	12/95	90	74
Celebrity Poker	11/95	148	16
Championship Manager 2	12/95	152	60
Chaos Control	7/95	118	51
Chewy: Escape from F5	12/95	142	68
Citadel, The (Lords of Midnight 3)	9/95	72	39
Civil War (Amerika 1861-1865)	7/95	104	67
Clearing House	12/95	150	35
Club Dead	5/95	84	27
Combat Air Patrol	9/95	120	23
Command & Conquer	8/95	56	91
Command & Conquer (deutsch)	11/95	76	91
Commander Blood	2/95	42	34
Creature Shock	1/95	108	57
Crime Patrol	1/95	128	*
Crusade	9/95	48	68
Crusader: No Remorse	11/95	56	75
Crystal Caliburn	2/95	87	60
Cyberbykes	10/95	64	18
Cyberia	2/95	48	79
Cyberwar	1/95	110	41
Cyclemania	1/95	136	63
Cyclones	2/95	44	*
Daedalus Encounter, The	6/95	66	64
Dark Forces	5/95	50	*
Dark Universe	8/95	94	43
Darker	11/95	90	9
Das Amt	4/95	68	72
Dawn Patrol	1/95	132	63
Death Gate	1/95	88	82
Death or Glory	2/95	92	42
Defender of the Empire: TIE-Fighter Mission Disk 1	4/95	93	85
Descent	3/95	46	90
Discworld	5/95	88	75
Dominus	1/95	126	59
Dragon Lore	2/95	66	69
Drug Wars	4/95	88	*
Dungeon Master 2	9/95	66	77
Dust	11/95	98	57
Earthsiege	1/95	114	74
Ecstatica	1/95	84	69
Empire 2: The Art of War	11/95	72	78
Endoria Enhanced CD	6/95	96	65
Evil Eye of Balor	9/95	70	58
Fade to Black	10/95	102	70
Fatal Racing	12/95	78	72
Fighter Wing	2/95	91	24
First Encounters	6/95	72	59
Flamingo Tours	6/95	110	39
Flash Traffic	4/95	102	38
Flight Commander 2	4/95	100	71
Flight Light	4/95	72	44
Flight of the Amazon Queen	6/95	60	71
Flight Unlimited	6/95	50	84
Flight Simulator 5.1	7/95	73	67
Frankenstein through the Eyes of the Monster	12/95	72	74
Front Page Sports Baseball '94	1/95	138	74
Front Page Sports Football Pro '95	2/95	106	72
Front Lines	6/95	106	47
Full Throttle (Vollgas)	7/95	62	80
Fury^3	12/95	134	67
Fußball total	6/95	90	61
Future Dimansions	5/95	104	69
FX Fighter	8/95	66	74
Galactic Civilizations	3/95	82	48
Gazillionaire	7/95	110	58
Great Naval Battles 3	5/95	100	69
Hammer of the Gods	2/95	102	75
Hardball 4	7/95	96	74
Hattrick	6/95	92	78
Hell	2/95	41	49
Heretic	3/95	54	*
Heroes of Might & Magic	12/95	84	75
Hi-Octane	8/95	76	77
High Seas Trader	6/95	56	34
Höhlenwelt-Saga	2/95	62	62
Hokum	3/95	88	38
Hollywood Pictures	8/95	92	58
Hugo	4/95	76	32
Inordinate Desire	5/95	92	15
Iron Assault	5/95	96	54



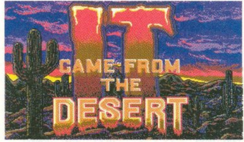


Spiel	Ausgabe	Seite	Wertung
Jagged Alliance	6/95	100	76
Jet Strike	4/95	70	21
Jewels of the Oracle	9/95	112	60
Johnny Mnemonic	9/95	46	52
Jump Raven	5/95	76	68
Jungle Strike	5/95	56	70
Kaiser Deluxe	8/95	88	37
Kick Off 3	3/95	87	49
King's Quest 7	2/95	58	76
Kingdom	10/95	110	31
Kingpin	9/95	49	37
Knights of Xentar	2/95	40	61
König der Löwen (The Lion King)	2/95	76	74
Last Bounty Hunter, The	10/95	114	46
Last Dynasty	8/95	72	77
Legions	3/95	74	74
Lemmings für Windows	6/95	58	90
Links 386 CD	5/95	91	90
Live Action Football	4/95	94	38
Loadstar	12/95	124	59
Lost Eden	6/95	64	46
Lost Signals	5/95	86	31
Lothar Matthäus Super Soccer	1/95	96	57
Lunicus	8/95	78	37
Maabus	6/95	70	36
Machiavelli	6/95	82	67
Magic Carpet 2: The Netherlands	10/95	60	90
Magic Carpet Data-CD: Hidden Worlds	6/95	78	92
Marco Polo	10/95	96	33
Mech Warrior 2	9/95	42	81
Meister, Der	7/95	74	69
Menzoberranzan	2/95	108	64
Metal Marines	3/95	80	68
Micro Machines 2	8/95	68	70
Mirage	9/95	56	60
Monopoly	12/95	94	65
Myst (deutsch)	9/95	50	73
Navy Strike	8/95	100	64
NBA Jam Tournament Edition	11/95	96	77
NBA Live '95	5/95	70	86
Nectaris	9/95	128	62
Need for Speed, The	10/95	70	84
NHL Hockey '96	11/95	64	92
Noctropolis	1/95	94	58
Novastorm	1/95	112	78
Oldtimer	1/95	134	59
One Must Fall: 2097	1/95	102	71
Operation Body Count	4/95	90	*
Orion Conspiracy, The	8/95	96	43
Pac in Time	3/95	60	61
Panzer General	2/95	98	81
Paparazzi: Tales of Tinseltown	9/95	74	74
Paws of Fury	8/95	110	36
Perfect General 2	7/95	106	76
PGA Tour Golf '96	11/95	60	86
Phantasmagoria	10/95	66	68

Spiel	Ausgabe	Seite	Wertung
Picture Perfect Golf	7/95	90	54
Pinball Fantasies Deluxe	5/95	102	72
Pinball Illusions	11/95	92	71
Pitfall: The Mayan Adventure	10/95	106	79
Power Drive	2/95	82	67
Powerhouse	9/95	130	56
Premier Challenge 3	3/95	53	63
Presumed Guilty	3/95	66	40
Primal Rage	11/95	80	69
Prisoner of Ice	7/95	76	74
Project X	2/95	90	38
Prototype	5/95	106	67
Psycho Pinball	4/95	82	81
Pyrotechnica	6/95	80	47
Q-Pop	10/95	95	21
Qwirks	12/95	110	67
Rally Championships	8/95	70	31
ran-Trainer	1/95	78	18
Ravenloft 2: Stone Prophet	6/95	98	69
Reeder, Der	8/95	64	53
Renegade	4/95	66	75
Retribution	2/95	74	47
Rise of the Robots	1/95	100	32
Royal Flush	3/95	58	42
Rugby World Cup 1995	9/95	124	70
Sage von Nietoom	3/95	70	52
Screamball	10/95	112	58
Scroll, The	9/95	64	25
Sensible World of Soccer	12/95	76	79
Shanghai: Great Moments	9/95	118	79
Silent Steel	11/95	94	45
Silverload	8/95	98	17
Sim Isle	12/95	98	48
Sim Tower	7/95	98	76
Sim Town	8/95	62	65
Simon the Sorcerer 2	9/95	52	83
Skaphander	12/95	138	48
Skins Game at Bighorn	11/95	62	38
Slam City	6/95	88	37
Slipstream 5000	6/95	76	74
Space Federation	2/95	96	56
Space Quest 6	9/95	58	54
Spectre VR CD	7/95	80	48
Star Trek TNG: A Final Unity	7/95	66	82
Steel Panthes	12/95	118	63
Stone Racers (BC Racers)	4/95	96	70
Striker '95	8/95	108	67
Super Frog	3/95	86	47
Super Karts	5/95	64	75
Super Street Fighter II Turbo	6/95	94	70
System Shock	2/95	46	91
Tank Commander	5/95	94	64

Spiel	Ausgabe	Seite	Wertung
Tendo	3/95	84	49
Terminal Velocity	7/95	88	66
The Incredible Machine 2	1/95	116	82
Thunderscape	11/95	150	63
Total verrückte Rallye, Die	6/95	108	50
Tower Assault	6/95	112	60
Transport Tycoon Deluxe	12/95	88	82
Transport Tycoon World Editor	4/95	103	82
Triazzle	10/95	108	61
Turrican 2	12/95	102	64
U.S. Marine Fighters	10/95	74	86
Ultimate Body Blows	2/95	88	60
Under a Killing Moon	1/95	62	71
Universe	1/95	86	39
US Navy Fighters	1/95	56	86
USS Ticonderoga	6/95	104	63
Vid Grid	1/95	80	63
Virtual Golf, The Scottish Open	8/95	102	49
Virtual Pool	7/95	82	79
Virtuoso	2/95	50	52
Vortex, The	9/95	60	14
Voyeur	2/95	68	42
Wacky Wheels	2/95	80	68
Warcraft	1/95	120	83
Warriors	7/95	116	73
Werewolf vs Comanche 2.0	11/95	86	83
Wetlands	12/95	100	81
Whale's Voyage 2	11/95	152	54
Whizz	8/95	112	48
Whoop	12/95	136	38
Wing Commander 3	2/95	32	89
Wings of Glory	2/95	52	69
Witchaven	12/95	126	74
Woodruf and the Schnibble of Azimuth	3/95	62	73
World Cup Golf	2/95	104	45
Worms	12/95	108	69
WWF Wrestlemania	11/95	154	72
X-Wing	1/95	74	78
XCom: Terror from the Deep	5/95	98	74
Zephyr	1/95	76	38
Zoop	12/95	115	71
Zorro	7/95	114	35

(* indiziertes Spiel, daher keine Wertung)



HALL OF FAME

Spiel	Ausgabe	Seite
Battle Isle	6/95	114
Dune 2	8/95	114
Dungeon Master	4/95	104
Gunship	11/95	156

JAHRESINHALT



Spiel	Ausgabe	Seite
It came from the Desert	1/95	140
Legend of Kyrandia, The	5/95	108
PGA Tour Golf	12/95	156
Pool of Radiance	10/95	116
Red Baron	3/95	90
Space Quest	7/95	120
Speedball 2	9/95	132
Wing Commander	2/95	110

SPIELE IM VERGLEICH

Thema	Ausgabe	Seite
Adventures	11/95	160
Billigspiele: Klassiker neu aufgelegt	8/95	44
Flugsimulationen: Propellermaschinen	4/95	52
Flugsimulationen: Weltraum	5/95	42
Prügelspiele	12/95	62
Rollenspiele	3/95	94

TIPS & TRICKS

Spiel	Ausgabe	Seite	Tip-Art
3D Lemmings	10/95	164	Codes
A4 Networks	11/95	228	Tips
Aces of the Deep	6/95	160	Tip
Action Soccer	8/95	158	Hex
Aladdin	6/95	160	Tip
Alone in the Dark 3	5/95	134	Lösung
Anstoss	5/95	150	Tip
Battle Drome	8/95	158	Tips
Battledrome	11/95	228	Tip
Biing	8/95	157	Lösung
Bioforge	6/96	138	Lösung
Blackhawk	2/95	158	Codes
Bundesliga Manager Hattrick	5/95	150	Cheat
Bundesliga Manager Hattrick	1/95	193	Tip
Bureau 13	6/95	142	Lösung
Buried in Time	10/95	142	Lösung
Chaos Control	7/95	160	Hex
Colonization	2/95	158	Tip
Colonization	3/95	143	Cheat
Command & Conquer	12/95	192	NOD + Karten
Command & Conquer	11/95	210	Strategien + GDI-Missionen
Creature Shock	3/95	128	Lösung
Creature Shock	3/95	143	Cheat
Crusade	12/95	204	Strategien
Crusader: No Remorse	12/95	206	Lösung
Cyberia	3/95	120	L÷sung
Daedalus	7/95	144	Lösung
Dark Forces	5/95	144	Cheats+Tips
Dark Forces	6/95	152	Lösung
Dark Sun 2	3/95	143	Cheat
Dark Sun 2	7/95	156	Lösung
Das Amt	5/95	140	Tips
Death Gate	2/95	150	Lösung
Descent	6/95	150	Geheimlevel
Descent	7/95	160	Cheat
Discworld	6/95	146	Lösung
Dragon Lore	2/95	146	Lösung
Dungeon Master 2	10/95	154	Lösung
Earthsiege	3/95	143	Tips
Earthsiege	11/95	228	Tip
Ecstatica	2/95	144	Lösung + Karte
Flight of the Amazon Queen	8/95	142	Lösung
Formula One Grand Prix	8/95	158	Hex
Full Throttle	9/95	174	Cheat
FX Fighter	10/95	146	Tips
Guilty	8/95	154	Lösung
Heretic	3/95	143	Codes
Hexen	12/95	212	Codes
Hi-Octane	9/95	170	Tips
Hi-Octane	11/95	228	Cheat
High Seas Trader	11/95	228	Tips
Highway Hunter	6/95	160	Cheat
Höhlenwelt Saga	3/95	134	Lösung
Hurra Deutschland	1/95	189	Tips
Inferno	4/95	156	Cheat
Jagged Alliance	7/95	146	Lösung
Jagged Alliance	9/95	174	Hex
King's Quest 7	2/95	136	Lösung
König der Löwen	5/95	150	Cheat
Kyrandia 3 (Malcom's Revenge)	2/95	140	Lösung
Last Dynasty	10/95	148	Lösung
Little Big Adventure	3/95	138	Lösung
Lollypop	1/95	193	Codes+Tips
Lost Eden	7/95	150	Lösung
Lothar Matthäus Super Soccer	5/95	150	Tips
Magic Carpet	1/95	180	Tips
Magic Carpet	4/95	156	Cheat
Master of Magic	1/95	190	Strategien
Master of Magic	9/95	174	Tip
Mechwarrior 2	10/95	164	Cheats
Mechwarrior 2	11/95	220	Tips
Metal Marines	5/95	150	Codes
NASCAR Racing	8/95	152	Tips
NBA Live '95	6/95	160	Tips
NBA Live '95	7/95	160	Tips
Need for Speed	12/95	212	Hex
NHL Hockey '95	4/95	156	Cheat
NHL Hockey '95	1/95	183	Tips
Noctropolis	3/95	130	Lösung
Novastorm	3/95	143	Geheimlevel
One Must Fall	2/95	158	Hex-Codes + Cheat
Pacific Strike	2/95	158	Tip
Panzer General	4/95	150	Strategien
Paparazzi	12/95	198	Lösung
Phantasmagoria	11/95	206	Lösung
Power Drive	4/95	156	Codes
Prisoner of Ice	8/95	144	Lösung
Prototype	6/95	159	Tips
Quarantine	2/95	158	Codes
Rise of the Triad	4/95	156	Codes
Sim Tower	7/95	160	Hex
Sim Tower	10/95	164	Tips
Simon the Sorcerer 2	9/95	164	Lösung
Slipstream	8/95	148	Lösung
Space Quest 6	9/95	160	Lösung
Star Trek: A Final Unity	9/95	172	Lösung
Sternenschweif (DSA 2), Teil 1	1/95	184	Lösung
Sternenschweif (DSA 2), Teil 2	2/95	156	Lösung
Stone Prophet, Teil 1	10/95	150	Lösung
Stone Prophet, Teil 2	11/95	224	Lösung
Super Street Fighter 2 Turbo	9/95	174	Tip
System Shock	1/95	193	Cheat
System Shock	3/95	143	Tip
Terminal Velocity	7/95	160	Cheat
Terminal Velocity	9/95	174	Extralevel
Tony & Friends (Kellogs)	3/95	142	Lösung
Transport Tycoon	2/95	158	Tip
Transport Tycoon	4/95	156	Tip
Transport Tycoon	5/95	148	Tips
Transport Tycoon	6/95	160	Tip
Tricky Quiky	5/95	150	Cheat
Tube	5/95	150	Cheats
Tyrian	12/95	212	Codes
US Navy Fighters	4/95	140	Tips
Virtual Pool	8/95	158	Tips
Vollgas/Full Trottle	7/95	152	Lösung
Wacky Wheels	3/95	143	Cheats
Wacky Wheels	5/95	150	Tip
Warkraft	4/95	152	Strategien
Warriors	9/95	174	Cheats
Wing Commander 3	3/95	124	Tips
Wing Commander 3	9/95	174	Cheat
Woodruff	4/95	142	Lösung
X-Wing CD Collection	6/95	145	Tips



2103: PERRY RHODAN ERHALT VON ES EINEN ZELLAKTIVATOR UND WIRD DAMIT UNSTERBLICH

PREVIEWS

Spiel	Ausgabe	Seite
3D-Lemmings	2/95	8
Abuse	12/95	12
Action Soccer	6/95	8
Ascendancy	9/95	6
Battle Isle 3: Schatten des Imperiums	9/95	8
Bleifuss	12/95	26
Civil War	4/95	24
CivNet	9/95	10
Command & Conquer	6/95	6

HARDWARE

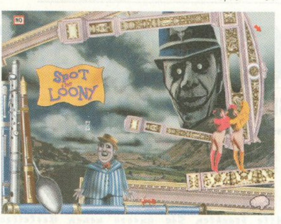
»KEINE PANIK!«: TECHNIK-GRUNDLAGEN

JAN FEB MAR APR MAI JUN JUL AUG SEP OKT NOV DEZ

JAHRESINHALT



SOFTWARE



PC JUNIOR – EDUTAINMENT-SOFTWARE

SHAREWARE & PUBLIC DOMAIN

CHEWY

Esc von F5

AWARD
PC Games Disc & Mag

"Liebevolle Hintergrundgrafiken, eine abgedrehte Story und professionelle Charakteranimationen machen Chewy zum besten deutschen Adventure des Jahres"
(POWER PLAY 12/95)

Bestaunen Sie zahnmedizinische Sensationen!

Lassen Sie sich durch das atemberaubende Nachtleben von Big City treiben!

Bauen Sie unaufgeräumte Speicher zu behaglichen Gewächshäusern aus!

Und erleben Sie, was passiert, wenn dieser Herr zu früh geweckt wird!

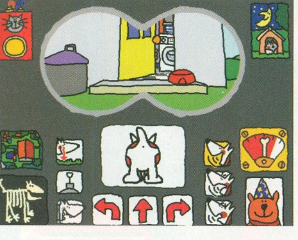




FORMAT: PC CD-ROM • Händlerpakete erhältlich!
Blue Byte Software GmbH • Eppinghofer Straße 150 • D-45468 Mülheim a.d. Ruhr • Fax: +49 (0)208-45088-99
Weitere Informationen und News zu den aktuellen Blue Byte Produkten erhalten Sie im World Wide Web unter unserer URL: *http://www.bluebyte.de/bb.html*

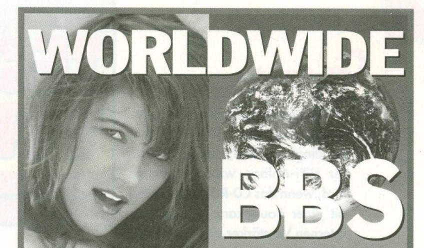


JAHRESINHALT '95




ZEITLER
Jetzt anrufen und bestellen! 0921 / 43010
AKTUELLE CD-ROM HITS
Kopfgeldjäger John Cole in
WETLANDS
schnell, cool, hart.
deutsche Anleitung
Greifzu-Preis! nur 58.95
viel Spiel fürs Geld
Aktuelle Preisliste gratis! | *Rebel Assault 2 e 74.95
*Albion d 79.95 | Sim Town d 66.95
Alien Odyssey a 69.95 | *Sim Tower d 79.95
Apache Longbow d 74.95 | Simon t Sorcerer 2 d 78.95
Ascendancy d 78.95 | Space Marines d 76.95
Battle Isle 3 d 78.95 | Space Quest 6 d 78.95
Bermuda Syndrome d 74.95 | Star Trek TNG d 94.95
*Bleifuß d 59.95 | *Stonekeep d 89.95
Caesar 2 d 79.95 | *The Dig e 64.95
Capitalism d 76.95 | *TFX EF 2000 d 84.95
Command&Conq. d/e 84.95 | Vollgas d 79.95
Crusader d 79.95 | *Warcraft 2 d 79.95
*F1 GP II a 94.95 | Werewolf vs Coma. d 74.95
Fade to Black d 84.95 | Wing Commander3 d 99.95
Fatal Racing d 64.95 | *Wing Comm. 4 d 98.95
Fifa Soccer '96 d 78.95 | Witchaven a 69.95
Flight Unlimited d 89.95 | FUNDGRUBE
FX-Fighter e 78.95 | 7th Guest d 24.95
Heroes Might&Mag. d 74.95 | Beneath Steel Sky d 24.95
Hi-Octane d 78.95 | Conspiracy d 24.95
Hugo 3 d 66.95 | Cyberia 1 a 39.95
Jagged Alliance d 88.95 | Dune II d 39.95
Lemmings 3D a 89.95 | Games Wizzard II a 29.95
Magic Carpet 2 d 79.95 | Labyrinth of Time a 34.95
Mech Warrior 2 d 79.95 | Mad News d 49.95
*Mortal Coil d 78.95 | Marine Fighters d 39.95
Myst d 64.95 | Master of Orion a 39.95
Need for Speed d 79.95 | Privateer a 34.95
NHL Hockey '96 d 79.95 | Rebel Assault I d 39.95
PGA Tour Golf '96 a 79.95 | Shadow Caster a 34.95
*Phantasmagoria d 84.95 | Sim Ant -Earth -Live je d 39.95
Pitfall (Win95) d 78.95 | SSN 21 Sea Wolf d 34.95
Prisoner of Ice d 79.95 | Strike Commander d 34.95
*Quake d/e 79.95 | Syndicate plus d 34.95
ran Soccer d 74.95 | *System Shock d 34.95
Chris Roberts
*WING COMMANDER 4
The Price of Freedom
kompl. deutsch
Greifzu-Preis! nur 98.95
Jetzt vorbestellen!
d=dt.Version. a=dt. Anleitung. e=engl. Version. *= bei Drucklegung noch nicht erschienen, Vorbestellung mögl. Ältere Preislisten werden ungültig. Irrtum vorbehalten. Inh. Josef Zeitler.
FRÖHLICHE WEIHNACHTEN und ein GUTES NEUES JAHR 1996 wünscht Ihnen Ihr ZEITLER VERSAND!
Jetzt anrufen und bestellen!
0921 / 43010 Fax 47223
Mo-Fr 11.00-19.00 Uhr, Sa 10.00-14.00 Uhr. Info: Neuheiten-Ansage tägl. ab 20Uhr unter 0921 / 43010. Kostenlose Preisliste.
Versandkosten günstiger
Nachnahme nur DM9,95 + 3,- Gebühr der Post. Vorkasse/ EC-Scheck jetzt nur noch DM6,95. Ab 250,- Bestellwert portofrei. Sicherheitsverpackung ohne Mehrkosten.
Unsere Bestellanschrift
Zeitler Versand
Postfach
Denzenlohestr. 51
95500 Heinersreuth


Erotik
EXTREME HOT
Sex Games
NEU


WORLDWIDE
BBS
USE YOUR MODEM TO DIAL!
MAKE THE CONNECTION!
SHAREWARE, WINDOWS/DOS FILES-UPDATED DAILY!
UNLIMITED DOWNLOADS.
CALL NOW!
00-1-416-297-4416
International Long Distance Rates Apply. 18 or older.



CD-Sound besser auf PC?

Ein Bekannter sagte mir, daß eine vom PC abgespielte Audio-CD besser klingt, als eine, die direkt von der HiFi-Anlage wiedergegeben wird, wenn das CD-ROM-Laufwerk mit einer Soundkarte und einem externen Verstärker verbunden ist. Stimmt das? Wenn ja, warum? Ist dann logischerweise ein Sound Blaster 16 besser als eine ältere 8er-Karte? Läßt sich der Klang noch mit einem Roland-Wavetable optimieren, oder schert sich die Aufsteck-Karte nicht um Musik-CDs und ist nur an MIDI interessiert? ***(Elmar Schalk, Stuttgart)***

Mit dieser Behauptung wäre die gesamte HiFi-Branche auf einen Schlag arbeitslos. Tatsächlich liefern die meisten CD-ROM-Laufwerke unter HiFi-Gesichtspunkten ein relativ schlechtes Klangbild. Der simple analoge Audio-Teil der meisten Soundkarten gibt dem Klang in Sachen Rauschen dann gewöhnlich den Rest. Eine CD klingt auf einer ordentlichen HiFi-Anlage immer besser als auf dem PC.
Die Bit-Auflösung einer Soundkarte hat nichts mit der Klangqualität einer CD zu tun. Die bereits analogen Audio-Signale, die mit einem kleinen Kabel vom CD-ROM-Laufwerk zur Soundkarte geführt werden, mischt die Karte dann mit den anderen möglichen Soundquellen zusammen. Eine 16er-Blaster klingt deshalb nicht unbedingt besser oder schlechter als eine 8-Bit-Soundkarte.
Tatsächlich interessiert sich das Roland-Wavetable-Board oder eine x-beliebige andere Aufsteckkarte nicht für Audio-CDs. Der Wavetable-Aufsatz erklingt (unter DOS) nur dann, wenn ein Spiel es per MIDI und MPU-401 direkt unterstützt.

Windows-95-Update

Ich kaufte mir vor ein paar Tagen das Windows-95-Update auf CD-ROM und habe damit folgendes Problem: Nachdem ich den Lizenzbedingungen zustimmte, greift Windows 95 auf mein Diskettenlaufwerk zu und bricht die Installation ohne Fehlermeldung ab. Ich schickte die Version zurück. Aber mit der neuen Version war das Problem immer noch vorhanden. Microsoft riet mir zu einem BIOS-Update für Windows 95, weil einige BIOS-Versionen für Windows 95 nicht geeignet wären. ***(Stefan Georgi, Schwerin)***



Die Update-Version von Windows 95 läßt sich nur installieren, wenn eine frühere Version von Windows zur Hand ist

Anders als bei der Vollversion können Sie die Update-Version von Windows 95 nur mit einer alten Windows-Version in der Hinterhand installieren. Dafür sind sowohl die Version 3.1 als auch »Windows für Workgroups 3.11« geeignet. Das Alt-Windows muß sich dazu nicht unbedingt auf der Festplatte befinden. Es genügt, wenn Sie dessen erste Diskette bei der Installation von Windows 95 im Diskettenschacht belassen. Deshalb greift das Setup-Programm auch auf das Diskettenlaufwerk zu.

Das Lied vom MPU

Seit rund drei Monaten nenne ich neben meinem Pentium/75 auch eine »Sound Galaxy Waverider 32+« mein Eigen, die ich an kräftige 12-Watt-Aktivlautsprecher angeschlossen habe. So weit, so gut. Doch dann wollte ich endlich mal »Day of the Tentacle« mit MT32-Sound spielen. Die Sprachausgabe und die Effekte kamen einwandfrei, doch statt Musik krochen ein paar leise Störgeräusche aus den Boxen. Kann ich die Karte beim Händler auf Kulanzbasis umtauschen? Wenn nicht, könnte ein zusätzliches MIDI-Upgrade Abhilfe leisten? ***(Michael Herzog, Recklinghausen)***

Leider ist bei der »Waverider«-Karte das MPU-Interfaces nicht mit der General-MIDI-Klangerzeugung der Karte verbunden (übrigens auch bei der »miroSOUND PCM 1 pro«, dem »Sound Blaster AWE 32« von Creative Labs und der »Pro Audio Wavetable 200G« von Media Vision). MIDI-Daten nehmen die Kärtchen zwar an, leiten diese aber unbeachtet an den MIDI-Ausgang weiter, wo sie mangels MIDI-Gerät im Noten-Nirwana versickern. Die Karte gibt also keinen Pieps von sich. Die Hersteller liefern deshalb für DOS Treiber mit, die diese Verbindung herstellen (bei Waverider der WAVETIDE-Treiber). Damit gibt es aber immer wieder mal Schwierigkeiten, vor allem in Verbindung mit Protected-Mode-Spielen. Darüber hinaus ist die Waverider-Karte nur zu General-MIDI und nicht zu MT-32 kompatibel. Wenn Ihr Händler ein Einsehen hat, tauscht er sie vielleicht um. Eine Aufrüstung mit einem Wavetable-Modul schafft aber auch Abhilfe. Allerdings gibt es keine Module, die MT-32 100prozentig unterstützen.

Störgeräusch

Ich besitze einen 486DX2 mit der Soundkarte »Terratec Soundsystem Gold 16« und eine Grafikkarte mit einem »Cirrus Logic GD5426/28«-Chip (BIOS-Version 1.30). Wenn ich Spiele in SVGA spiele, treten Störgeräusche in Form von Knacken auf. Das passiert allerdings nur, wenn ich die FX-Sounds aktiviert habe. Bestes Beispiel dafür sind »NBA Live '95« und »NHL Hockey '95«. Die Spiele laufen in VGA bestens, aber sobald die Menüs in SVGA dargestellt werden, beginnt das Knacken wieder. Wo könnte der Fehler liegen und wie kann man ihn beheben? ***(Alexander Weiß, Hürth)***



TIPS & TRICKS

Wenn eine Soundkarte knackt, deutet das meistens darauf hin, daß die Programmierer einer Software nicht aufgepaßt haben. Da die Geräusche allerdings nur bei SVGA auftreten, könnte auch die Grafikkarte daran schuld sein. Einzige Möglichkeit das heraus zu finden: Sie tauschen die Karte testhalber gegen eine andere aus (zum Beispiel von einem Bekannten). Wenn es dann nicht mehr knackt, ist tatsächlich die Karte daran schuld. Probieren Sie auch einmal aus, die Soundkarte möglichst weit entfernt von der Grafikkarte und dem Disketten-/Festplatten-Controller in den PC zu stecken. Das beseitigt manchmal auch andere Störgeräusche (Zirpen, leises Flüstern).

Speicherwahn

Mich interessiert, ob einem Spiel, das auf der Verpackung 8 MByte RAM angibt, diese Menge an Arbeitsspeicher speziell zur Verfügung gestellt werden muß. Oder reicht es, wenn mein Gesamtsystem mit 8 MByte ausgestattet ist? Weiter würde ich gerne wissen, ob mir eine spielbare Demo (wenn es auf meinem Rechner läuft) Auskunft darüber geben kann, ob auch die Vollversion auf meinem System voll lauffähig ist. Meine letzte Frage ist, ob Spiele auch mit weniger als der angegebenen Rechnerleistung auskommen können?

(S.C. Pfender, Bonn)

Soweit nicht anders angegeben, bezieht sich die Speicherangabe auf der Verpackung eigentlich immer auf das in den PC eingebaute Gesamt-RAM. Man sollte es aber generell meiden, beim Start von DOS-Spielen irgendwelche Programme im Hintergrund laufen zu lassen. Eine spielbare Demo können Sie leider nicht für eine Speicher-Abschätzung heranziehen. Da die Programmierer den internen Aufbau für die Demo ändern müssen, hat diese oft andere Speicheranforderung als die Vollversion. Die minimalen Hardware-Anforderungen sollten Sie in jedem Fall beachten. Eine schlechtere Rechnerleistung führt meistens zu deprimierenden Resultaten, die den Spielspaß abwürgen.

CD mit Boot-Diskette

Mittlerweile wird ja fast alles auf CD geliefert. Nach erfolgreicher Installation eines Spiels kommt die Meldung: »Nicht genügend Arbeitsspeicher, um das Spiel laufen zu lassen.« Früher war das kein Problem, da hat man einfach eine Boot-Diskette erstellt. Heute bereitet uns das Schwierigkeiten, denn per Boot-Disk gestartet wird einfach nicht mehr auf das CD-ROM-Laufwerk zugegriffen. Selbst nach Übernahme aller Einträge aus der CONFIG.SYS und der AUTOEXEC.BAT will es einfach nicht klappen – es gibt kein Erkennen des CD-Laufwerks, das aber zum Spielen mit der CD gebraucht wird.

(Samih & Heike Baraka, Berlin)

Für den Betrieb der CD sind zwei Programme notwendig. Eines ist als Treiber in der CONFIG.SYS eingetragen. Sie erkennen ihn daran, daß ein Eintrag in seiner Kommandozeile »MSCD001«, »MVCD001«, »12345678« oder ähnlich lautet. Diesen Treiber (sein Name steht hinter DEVICE=; bei Mitsumi ist es zum Beispiel MTMCDAS.SYS oder MTMCDAE.SYS) müssen Sie auf die Diskette kopieren. Außerdem benötigen Sie noch das Programm MSCDEX.EXE, das von der AUTOEXEC.BAT gestartet wird. Sie finden es entweder im MS-DOS-Verzeichnis Ihrer Festplatte oder im Verzeichnis für die Soundkarten- oder CD-ROM-Programme. Zum Schluß müssen Sie auf der Diskette in der CONFIG.SYS und der AUTOEXEC.BAT noch die Pfade auf die Treiber ändern. Wenn hier zum Beispiel **LOADHIGH \DOS\MSCDEX.EXE** steht, müssen Sie das in **LOADHIGH \MSCDEX.EXE** ändern.

Lautes Mitsumi

In letzter Zeit machte mein Quadspeeed-CD-ROM-Laufwerk von Mitsumi immer solche Geräusche, als ob es im Inneren Bäume mit seinen Zahnrädern zersägen würde. Wenn »Command & Conquer« eine Animation laden möchte, hält man sich die Ohren zu und wartet nägelkauend ab, ob sich das CD-ROM nicht gleich zerlegt. Also habe ich das Ding als angehender Elektroniker und leidenschaftlicher PC-Aufschrauber geöffnet, und siehe da: Eine Nichtigkeit war Auslöser für das große Problem. Der gelbe Aufkleber, der das Gerät als »Laser Klasse 1« kennzeichnet, klebt genau über einer Vertiefung mit einer locker gelagerten Schraube. Diese hält das Gewicht, das sich auf die CD legt, und sie leicht an den Drehsockel presst. Durch den Kleber dreht sich die CD langsamer, und dadurch kam es wiederum zu den Geräuschen und zu argen Verzögerungen beim Lesen einer CD. Ich habe einfach den Aufkleber abgerissen, und schon hört sich alles wieder normal an.

(Ronald Locke, Berlin)



Ein harmloser gelber Aufkleber ist für die Störgeräusche beim Mitsumi FX-400-Laufwerk verantwortlich

Vielen Dank für diesen Hinweis – auch im Namen der zahlreichen Mitsumi-Besitzer, die uns diesen Monat genau dazu einen verzweifelten Brief schrieben...

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten. Unsere Adresse:

DMV Verlag
Redaktion PC Player, »Technik-Treff«
Dornacher Straße 3, 85622 Feldkirchen
Oder per E-Mail:
ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Rückumschläge mit.


Ullstein Bilderdienst


HIFI
VISION
DAS ERLEBNIS HOME ENTERTAINMENT


DAS ERLEBNIS HOME ENTERTAINMENT
HIFIVISION 1/96
HIFI
VISION
JANUAR 1996
HI-TECH TEST
LCD-CAMCORDER · DIGITAL-BOXEN · SURROUND-SETS
Windows '95
Die Wahrheit
SOFTWARE GUIDE
DAS BESTE AUS AUDIO, VIDEO UND CD-ROM
ONLINE
SO GEHT'S
Wahn-sinn Fernsehen
Was tun mit 500 Kanälen



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich an den DMV-Verlag, Redaktion PC Player, Dornacher Str. 3, 85622 Feldkirchen. Oder per E-Mail an »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com«.

Massensperrfeuerkanone?

Gestern habe ich mir mal wieder zwei neue Programme zugelegt: »Command & Conquer« und »Ascendancy«. Bei C&C wußte ich ja, daß es eine an deutsche Verhältnisse angepaßte Version sein würde. Womit ich nicht gerechnet hatte, war die alberne Aufmachung des deutschen Handbuchs. Die Gesichter der Soldaten wurden einfach mit »Geheim«-Aufklebern überdeckt! Und dann die ins Deutsche übersetzten Einheitenbeschreibungen: »Flamme der Läuterung«, »Hammer der Gnade«! Schmerz, laß nach! Ich möchte wirklich wissen, wie die mal im Original geheißen haben.



Bei Spezialisten begehrt: Software im englischen Original.

Noch schlimmer ist es ja bei Ascendancy, wovon ich leider auch nur eine »komplett deutsche« Version bekommen habe (und es erst zuhause bemerkte). Aus der »Mass Driver Cannon« wurde da eine »Massensperrfeuerkanone« und die anderen Übersetzungen treiben einem auch das Wasser in die Augen. Leider ist es fast unmöglich geworden, an unverstümmelte Originalsoftware heranzukommen.

(Bernd Markiefka)

Hier muß ich die Übersetzer etwas in Schutz nehmen. Wie soll man die »Mass Driver Cannon« denn sonst eindeutschen? Das Problem ist, daß viele Begriffe in Englisch einfach cooler klingen. Man kennt das Phänomen auch von Schlagertexten, wo deutsche Lalala-Lyrik immer extra-bescheuert rüberkommt, während selbst trivialste Texte im Englischen nur halb so peinlich wirken.

An Originalversionen heranzukommen ist ähnlich schwierig geworden wie die Suche nach Videofilmen ohne deutsche Synchronisation: nicht leicht, aber so mancher findige Spezialhändler hilft mit Importen. Nicht vergessen: Vor nicht allzuvielen Jahren gab es kaum deutsche Versionen von Spielen. Damals haben wir gejammert, daß die Softwarefirmen keine Übersetzungen machen. Es hat eben alles seine Vor- und Nachteile...

Spiel ohne Grenzen

Ein Punkt, der mir in den letzten Ausgaben immer wieder auffiel: Ihr laßt das Spiel »Hi-Octane« wegen seiner hohen Hardware-Anforderungen sehr schlecht dastehen, so auch im Interview mit Bullfrog-Chef Peter Molyneux. Wenn man sich die alten PC-Player-Ausgaben so durchsieht, zeigt sich deutlich, daß es Spiele, welche die Hardware-Grenzen nach oben durchbrachen, schon immer gab und auch immer geben wird. Hier stellvertretend nur einige Beispiele:

- »4D Sports Driving« machte zur Zeit der ATs erst auf einem schnellen 386er richtig Spaß.
- »Links 386 Pro« lief als eines der ersten Spiele nur auf 386er- und 486er-Prozessoren (PC Player 1/93).
- »The 7th Guest«: »Nur wenn Sie einen wirklichen Power-PC ohne lahme Komponenten besitzen, kann 7th Guest in guter Qualität auf dem Monitor erscheinen.« (PC Player 6/93).
- Die Action-Simulation »Comanche« lief erst auf dem damals brandaktuellen 486DX-50 fließend.

Obwohl viele dieser Spiele zu ihrem Erscheinungstermin nach den schnellsten (und teuersten) Spitzen-PCs verlangten, können einem deren Hardware-Anforderungen heute teilweise nur ein müdes Lächeln abringen. Meist kommen die modernen Einstiegs-PCs mit diesen Spielen einwandfrei zurecht. Außerdem wäre noch zu erwähnen, daß »Hi-Octane« auch unter VGA eine Menge Spaß macht, recht ordentlich aussieht und sehr gut spielbar ist. Hätte man die Super-VGA-Option einfach weggelassen, hätten sie wahrscheinlich die wenigsten vermißt.

Abschließend möchte ich zu diesem Punkt noch sagen, daß meiner Meinung nach die PC-Entwicklung wieder einmal an einer entscheidenden Stelle angekommen ist: der Umstellung von VGA auf Super-VGA. Wie damals bei der Umstellung von CGA auf VGA verlangt natürlich die Software der neuesten Generation nach adäquater Hardware. Wenn man bedenkt, daß unter SVGA (640 x 480) im Vergleich zu Standard-VGA die vierfache Pixel-Anzahl berechnet werden muß, ist es eigentlich kein Wunder, daß ein DX2/66 hier an seine Grenzen stößt. **(Paul Fuchs)**

Wir sind über weite Strecken ganz Deiner Meinung. Ohne gelegentliche »Schmerzgrenzen«-Spiele in puncto Hardware-Anforderungen wäre der PC-Standard bei weitem nicht so weit wie heute. Natürlich ist Hi-Octane unter Standard-VGA spielbar; sonst hätten wir dem Ding nie im Leben freundliche 77 Punkte gegeben. Es sei uns aber gestattet, daß wir unsere Leser im Text warnen, wenn ein Programm besonders viel Rechenkraft frißt. Und gerade bei Hi-Octane ist der Tempoverlust unter SVGA äußerst kraß; The Need for Speed scheint da z.B. etwas effizienter programmiert zu sein. Unsere Wertungen werden dadurch weder positiv noch negativ beeinflußt. Sie beziehen sich stets auf das PC-System, welches unter »Empfohlen:« im Wertungskasten aufgelistet ist.



DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl); verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (la), Florian Stangl (fs), Henrik Fisch (hf), Monika Stoschek (ms), Roland Austinat (ro)

CD-ROM-REDAKTION
Boris Schneider (Chefredakteur; verantwortlich für den CD-ROM-Inhalt)
Toni Schwaiger (freier Mitarbeiter)

CHEFIN VOM DIENST
Babs Schwaiger (freie Mitarbeiterin)

REDAKTIONSASSISTENZ/SCHLUSSREDAKTION
Susan Sablowski

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Rolf Boyke

TITEL
© Image Bank. Gestaltung: Journalsatz GmbH

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Dornacher Straße 3, 85622 Feldkirchen
Telefon: (089) 9 91 15-0, Telefax: (089) 9 91 15-199, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
und Jens Klüver, Tel. (08121) 769-380

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (08121) 769-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruber Straße 46c, 85586 Poing

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74503 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 64,80 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80 (nur (PC Player plus)
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20

Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85

Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

Vergeßt die Spiele nicht

Ich habe PC Player mal geschätzt, weil das Heft prallvoll mit Informationen über Spiele war. Aber was sich in letzter Zeit schon abzeichnete, findet in der Ausgabe 10/95 seinen traurigen Höhepunkt. Nicht nur, daß ich mich bis Seite 25 durch Berichte von Spielen kämpfen muß, die es noch gar nicht gibt und über die es bis auf Absichtserklärungen nicht viel an Fakten geben kann. Nein, dann muß ich mich mit Musik und Musikgruppen im Internet und auf CD befassen (nichts gegen Musik, aber ich lese gerade eine Spielezeitschrift).

Danach gipfelt das ganze in der Besprechung einer Kunst-CD, einer zum Englischlernen, einer Atlas-CD und noch einiger anderer, bei denen ich beim besten Willen keinen Zusammenhang zu der Aufschrift »Das Spiele-Magazin für PCs« auf der Titelseite herstellen kann. Daß auf Seite 60 (!) endlich das erste Spiel vorgestellt wird, ruft beim Leser dann schon fast Dankbarkeit und Glücksgefühle hervor. **(Ingo Brückl)**

Rund um den PC gibt es eine Reihe »spielerischer« Beschäftigungen, die wir in vernünftigen Maße auch in PC Player vorstellen wollen. Das Schöne daran ist die Tatsache, daß wir den Spieletests keine Zeile wegnehmen. Wir testen, was zu testen ist – oder hattest Du den Eindruck, daß wir Dir wichtige Titel vorenthalten? Quasi als Zugaben gibt es Messeberichte, Previews und auch mal ein paar Seiten über Fun-Software oder witzige Online-Trends. Mit etwas befassen »muß« sich niemand: Wer mal auf einen Artikel zu einem Thema stößt, das ihn nicht interessiert, sei durchaus zum gnädigen Weiterblättern ermuntert.

Wo hört der Spaß auf?

Euren Test in Heft 10/95 nahm ich zu Anlaß, mir mal wieder ein PC-Spielchen zuzulegen. Und zwar habe ich mir heute den Titel »Need for Speed« besorgt. Gut, daß es Euch gibt! Das Spiel trifft tatsächlich meinen Geschmack; endlich mal wieder ein Programm mit einer hohen Wertung, bei dem man nicht eine Woche Urlaub nehmen muß, um die Bedienungsanleitung durchzuarbeiten.

In dem Zusammenhang kann ich mich nur immer wieder wundern, wie manche Kids vor den kompliziertesten Simulationen sitzen und sich verhalten, als hätten sie statt im Sandkasten zu spielen an einem Marine-Lehrgang teilgenommen und anschließend noch die Flugschule besucht.

Mich interessiert, ob Ihr tatsächlich noch mit Spaß an der Sache seid. Wenn man ständig Spiele testet, muß einem das doch langsam zum Halse heraushängen! Geht es Euch wirklich phasenweise so, oder seid Ihr wirklich immer mit neuer Begeisterung bei der Sache (kann ich mir nicht vorstellen...)? **(Oliver Titz)**

Bei einem tollen Spiel ist die Begeisterung ungebrochen. Dann gibt es auch ernsthafte Rangeleien zwischen den Redakteuren, wer das gute Stück nun testen darf. Der Enthusiasmus ist natürlich von der Qualität der Software abhängig: Längeres Spielen eines Kandidaten für eine niedrige Wertung artet durchaus in Arbeit aus.

Pro Netz

Nachdem ich den Leserbrief von J. Giezenar (»Der kleine Netzwerk-Lästerer«) gelesen habe, möchte ich mich kurz dazu äußern.

Oh ja, es gibt Leute, die sich wirklich für die Netzwerk-Optionen in den Spielen interessieren und sogar selektiv solche Titel erwerben, die diese Option mit möglichst vielen Mitspielern unterstützen. Ich rede hier aus Erfahrung: Gerade das angesprochene »Descent« ist – meiner Erfahrung nach – alleine gespielt todbringend langweilig (oder liegt's daran, daß ich immer nur im leichtesten Level spiele?). Im Netz mit 8 Leuten, die sich alle gegenseitig jagen (ihre Wingmen beharkend und unter gigantischen Lautsprechergetöse) wird dieses Game jedoch zum Überknaller. Ich bin jedenfalls sehr froh um die Angabe in der Wertungsbox bezüglich der Netzwerkmöglichkeiten und möchte diese nicht mehr missen. **(Alexander Weih)**

Bei der Gelegenheit möchtn wir auf unseren Grundlagenartikel in dieser Ausgabe verweisen, der Tips zum Aufbau eines einfachen Spiele-Netzwerks gibt.

»Shareware« ist kein Schimpfwort

Ich glaube nicht, daß die Aufteilung zwischen Shareware und Profispielen heute noch Bestand hat. Es gibt heute spielbare Demos von »Profi-Programmen«; andererseits auch »Shareware-Programme«, deren Vollversionen auf CD gepreßt im Kaufhaus stehen. Wo ist da der Unterschied?

Ich sehe immer wieder, wie Ihr Euch mit Eurer Aufteilung selber in die Bredouille bringt. »Tyrian« als läppische Shareware? »Darker« als Profi-Programm mit spielbarer Demo? Tut mir ja leid, aber hier zieht weder das Qualitäts- noch das Vermarktungskriterium, um die beiden zu unterscheiden.
(Tilo Christ)

Du hast recht: So manches »Shareware«-Programm steckt Profititel mühelos in die Tasche. Wir reagieren auf diesen Trend, indem wir immer wieder Vollversionen besonders aufwendiger Vertreter auch nach Profi-Maßstäben testen (»Hexen« in dieser Ausgabe).

Was meinen andere Leser dazu? Gehören Vollversionen von Shareware-Spielen prinzipiell in unseren »normalen« Testteil?

SO ERREICHEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion PC Player können Sie entweder per Post oder als E-Mail schicken. Unsere E-Mail-Adresse: »mhs:leser@pcplayer« (CompuServe) bzw. »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com« (Internet).
Unsere Postanschrift:
DMV Verlag
Redaktion PC Player
Dornacher Str. 3
85622 Feldkirchen
Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

IN DER MACHE

◆ TERMITEN-TÖTER

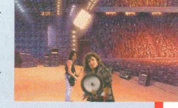
Wenn unser Jörg Langer ein Rollenspiel anfaßt, haben die Kakerlaken nichts mehr zu lachen. Im Tips-Teil der nächsten PC Player finden Sie die **Komplettlösung** zu SSIs Insekten-Auflauf Entomorph. Dazu servieren wie Streckenkarten für Super Karts und viele weitere Hilfen zu aktuellen Spielen.

◆ LAND UNTER

Bullfrog steckt mitten in der Arbeit zum Unterwasser-Strategiespiel **Creation**. In der nächsten PC Player gibt's nicht nur eine schnöde Preview, sondern gleich das offizielle Programmier-Tagebuch: Ein exklusiver Blick hinter die Kulissen von Europas prominentestem Entwicklungsteam.

◆ WALK THIS WAY

Im Rock'n Roll-Spiel **Quest for Fame** ackern Sie sich vom Stehausschank-Beschaller zum Stadion-Act vor. Das Gitarristen-Adventure enstand mit den Rockern von Aerosmith. Unser Hausrocker Flo Stangl schreitet in der nächsten Ausgabe zum Test.



WORK IN PROGRESS

PC PLAYER 2/96

Von »Wing Commander 4« bis »Z«: Nächsten Monat muß reichlich Prominenz durch unser Spiele-Testlabor.

▶ TEST THE REST

Ein Ende der Spieleflut ist nicht in Sicht. Nachdem wir uns schon diesen Monat mit Neuerscheinungen inflationären Ausmaßes beschäftigen durften, geht's nächstes Mal mit der Neujahrs-Offensive weiter. Origins Weltraum-Bombastteil **Wing Commander 4** ist in der kommenden Ausgabe ebenso dabei wie das langerwaretete Strategiespiel **Caribbean Disaster**. Vielleicht kann sich sogar Mindscape überwinden, uns ein Testmuster der Filmumsetzung **Aliens** anzuvertrauen? Mit **Z** erwarten wir außerdem den »Command & Conquer«-Rivalen der Bitmap Brothers und Legends **Shannara** könnte ein Fest für Freunde von Fantasy-Adventures werden.

▶ SPASS AN SECHS

Kaum hat man sich sein neues Quadspeed-Laufwerk reingeschraubt, droht der nächste Upgrade-Schock. CD-ROM-Laufwerke mit 6fach-Speed rutschen unter die 500-Mark-Grenze. Gleichzeitig rollen schon die ersten Protz-Modelle mit 8fach-Tempo an. Bringen diese Neulinge in der Praxis deutlich spürbare Tempovorteile? Wie schaut's aus bei Spiele-Ladezeiten oder dem Abspielen von Videoclips? Unser Praxistest fühlt den neuen CD-ROM-Laufwerken auf den Laser.

Jenseits von Quadspeed: Lohnen sich CD-ROMs mit noch mehr Tempo?



All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

PC PLAYER 2/96 erscheint am 17. Januar

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

BEST OF 1995

LAUSCHGIFT

Der Sonderpreis »schwafeligste Pressemitteilung« wurde im Vorfeld der Veröffentlichung des CD-ROMs der »Fantastischen Vier« vergeben. Das Endprodukt ist hoffentlich weniger verwirrend als dieser Alptraum aus dem Marketing-Nebel vom letzten Herbst.

Welcome to Planet 4

Daß ein leicht surrealer, donstruktivistischer Gesamteindruck entsteht, kommt nicht von ungefähr. Die gesamte Anwendung spielt sich auf einer CD-ROM-Oberfläche ab. Die CD-ROM wird zu einem „Fantastischen Planeten", um dessen Mittelpunkt der User mit seinre Maus kreist, Töne und Bilder „abtastet" und den Fantastischen Vier" dabei schrittweise immer näher kommt. Mit dem Mauscursor bewegt man sich, ähnlich wie der DJ beim Platten-Scratchen, über den Screen. Während der User den verschiedenen Objekten, Sounds und Ereignissen gegenet, entfaltet die CD-ROM schrittweise ihre „multimedialen" Fähigkeiten: Sie lernt sehen, sprechen, hören und speichern. Der User wechselt zwischen den verschiedenn Wahrnehmungsmodalitäten hin und her und tastet mit der Maus „F4"-Sounds ab.

DUDEN-KILLER

Was wäre das »Finale« nur ohne die mit der heißen Nadeln gestrickten Übersetzungen fernöstlicher Anleitungen ins Deutsche? Die Dokumentation für das »Mobile Rack« wurde anscheinend todes- und grammatikverachtend in fünf Minuten zusammenkalauert.

Lesen Sie daunten durchaus, bevor Sie ihn an die Arbeit bringen

A. Schliessen Sie nicht den Schluessel-Schalter auf und nehmen die Hard-Diskette weg, wenn Read/Write zugaenglich fuer die Hard-Diskette ist. Es ist der Verlust der Daten zu verhindern.

B: Immer parken Sie das Head der Hard-Diskette, bevor sie vom Computer weggenommen wird. Ausser wenn die Hard-Diskette die automatische parkende Funktion hat

C. Um den Stoss-Schaden waehrend der Versendung zu verhindern, sichern Sie, dass der MOBILERACK auf dem Sack geparkt wird. Durch dem Sack hat die Stoss-Absorption. Aber seien vorsichtig! Faellt der MOBILERACK nicht auf den Boden.

tikis MS-SpielDOSe



»Zu wenig! Ich will genau so viel wie für den Pentium-Bug, oder ich lasse Windows 95 noch 1995 rauskommen!«

DIE BESTE TOP 10-LISTE

Beherrschendes Thema in der Computerwelt war Anfang 1995 der Prozessor-Bug von Intel. Nahezu alle damals produzierten Pentiums hatten einen Fehler im eingebauten Mathematik-Coprozessor: Bei bestimmten Divisionen verhaspelte sich der Rechner um nahezu 0,00001. Gänzlich unseriös ist die nachfolgende Liste mit Intels Top 10-Ausreden zum Pentium-Divisionsfehler.

PLATZ 10: Eigentlich sollten wir den Preis erhöhen, schließlich haben wir umsonst einen Zufallszahlengenerator eingebaut.

PLATZ 9: Versuch mal, DAS hier zu emulieren, Power PC!

PLATZ 8: Wir sind jetzt im Guiness-Buch der Rekorde: Teuerster Briefbeschwerer der Welt.

PLATZ 7: Hauptsache, die High-Score-Berechnung in Tetris ist einwandfrei.

PLATZ 6: He, haben Sie schon mal 3 Millionen winzige Transistoren beim ersten Mal richtig miteinander verbunden?

PLATZ 5: Das ist Teil unserer neuen „Fuzzy Logic"-Produktstrategie.

PLATZ 4: Cyrix und AMD sind jetzt garantiert nicht 100 Prozent kompatibel!

PLATZ 3: Wie, 2 plus 2 ist nicht 3,999999998456?

PLATZ 2: Was denken Sie denn, warum das FLIESS-komma heißt?

PLATZ 1: Endlich haben Sie eine gute Ausrede bei Fehlern in der Einkommensteuererklärung.

WAS IST AN DIESEN NETZWERKEN EIGENTLICH SO KOMPLIZIERT?

Diese brennende Frage beantwortet uns ein Blick in die Topware-Anleitung von »Dashboard – Die praktische Kontrollsoftware für Ihre Windowsanwendungen«. Die nachfolgenden Ausführungen unter der Kapitelüberschrift »Verwendung von Ascend zusammen mit Dashboard für Windows« bescheren nicht nur technischen Laien heftigste Kopfschmerzen.

Die NetWare 4.0 VLM Anwendung ist entwickelt um für einige von ihren Dateien in ein Verzeichnis Namens NLS unter was auch immer Verzeichnis, das Windows Shell Programm darin angelegt, zu suchen. Wenn Sie DashBoard als Windows Shell Programm benutzen , Die VLM Anwendung kann nicht seine „Unicode" Dateien finden. Novell bestätigt, daß diese Beschränkung existiert, falls anderen Shell Programmen, den nicht unter Windows Verzeichnis gelegen, benutzt werden. und dieses Problem wird in die Nächste Version von VLM Anwendung gelöscht wird. Inzwischen um das Problem zu lösen, erstellen Sie ein Verzeichnis unter Ihre DashBoard Verzeichnis namens NLS, danach kopieren Sie die Dateien von \windows\NLS Verzeichnis nach diesem Verzeichnis.

Wer hat angesichts solch brillanter Erklärungen noch Angst vor der Netzwerk-Technologie?



STEELSHOT
Flippern? Aber, immer! Drei aufregende Flippertische laden Sie zum Spielen ein.
OUTER RIDGE
Big trouble in deep space
3D-Weltraum-Spektakel. Tolle Grafik - irrer Sound. Unser Tip: Vor dem Test anschnallen!
JETZT
GEHTS
LOS
ACTION KNOBEL LINE VOL 1
Geschickt müssen Sie (schon) sein! Hier vergessen Sie die Zeit. Tolle Spiele! Jump&Run; tückische Gegner - jede Menge Spielspaß für alle!
CYBERPUCK
Hockey in der Zukunft! Die Arena ist bereitet. Ein Sport-Action-Spiel der Spitzenklasse. Schnelle Grafik und rasante Action. Ein tolles Erlebnis!
Creative Kids
Geschichten malen & raten
Für Kreative! Geschichten zum malen und raten für Sie und Ihre Kinder. Mehr als (nur) spielen!
ROLLIN 2+3
Ein wahnwitziges Labyrinth-Spiel, das viel Kombinationsgabe und Denkvermögen erfordert. Achtung Suchtgefahr!
Erhältlich im gutsortierten Fachhandel und den führenden Konsumentenmärkten.
RALLO GUMP
Tiefen, Höhen, Meere, Eisfelder. Ein wüster, kleiner Bursche verteidigt seine Heimat gegen die bösen Mächte. Helfen Sie ihm!
Road Hog
Autorennen einmal anders! Ein bißchen verrückt müssen Sie aber schon sein und sehr gemein! Der wildeste Fahrer wird gesucht - und geehrt.
Telefon 02369-916710
INFO-TELEFON
Telefax 02369-916710
Jede CD voller
Spielspaß
FLYING TIGER 2
Action? Bitte sehr! Stoppen Sie die Techno-Piraten. Ein rasantes Ballerspiel mit überzeugender Grafik und einem Spitzensound.
29,95 DM
UNVERBINDLICHE PREISEMPFEHLUNG
WIR MACHEN GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare

WIE IN DER KNEIPE. NUR DAS BIER WIRD EINEM NICHT GEBRACHT.

